CD'DE BU HAFTA

LotR: Return of the King

ve dahası...

pro gamer

Sayı-11

SABAH

ISSN 1304 - 3811

1.500.000 TL.

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

Microsoft'un Xbox'ı Pandora'nın kutusu misali açıldı

HALO COMBAT EVOLVED

Medal of Honor Allied Assault

Breakthrough

MoHAA kararlı, İkinci Dünya Savaşı bitmeyecek!

Space Colony

Uzayda geçen bir Sims eğlencesi

No Man's Land

Alman yapımcıların Amerika'yı yeniden keşfetme hevesi

Civilization III: Conquests

Çok yakında tarihin gizleri çözülecek, Civilization dünyası gerçek savaşlarla zenginleşiyor

Homeworld 2

Stratejistimiz uzayda yapmanız ve yapmamanız gerekenleri anlatıyor

İçindekiler

İNCELEMELER





ÖN İNCELEME

HABERLER





STRATEJİ REHBERİ

ONLINE - OFFLINE

DONANIM





AYRICA...

Kibritle oyun olmaz

Çok yönlü düşünememek, geri kalmış toplumların en belirgin sorunlarından biri. Genlere işlemiş, kanıksanmış görüşler, otomatikleşmiş tepkiler, bir konu/durum/nesne hakkındaki ilk çağrışımlar tüm yaşam alanını kapsıyor bu toplumlarda. Bu yaşam alanına yukarıdaki özellikleri taşıyan birçok ebeveynin (hangi yaşta olursa olsun) çocukları da giriyor. "Cıss" kategorisindeki her tür yasak, içeriği değişerek doğumdan ergenliğe kadar iletenle iletilen arasındaki bir tehdit mesajı olarak kalıcı maalesef.

Örnek: Minik kutusuyla kibrit, anne babalarda rejim peyniri ve evi yakma dışında bir çağrışım yaratmadığından, çocukların el sürmemesi gereken nesneler arasında ilk sırayı alıyor. Oysa ki kibritle de pekala oynanır. Hatırlayalım beş kibritle altıgen yapma oyunlarını. Bizim ellerimiz ille de her faydalı buluşu tehlikeli bir silaha çeviren "kötü niyetli eller" olma kaderini taşımak zorunda mı?

Ders kitabı arasında Conan, Martin Mystere ya da Ken Parker okuma klişesinin altında da aynı kaygı var. O dönemlerde "adam olmaz bu" paniği yaşanırdı ebeveynler cephesinde. Şimdi devir değişti, sıra bilgisayar oyunlarına geldi. Hayatlarında oyun oynamamış, zevk alınan bir oyuna başlayınca başından kalkmanın imkansızlığını tatmamış oldukları halde, umutsuzca çocuklarının örneğin bir saat oyun oynayıp sonra dersine dönmesini bekleyebiliyorlar. Nesiller arasındaki iletişimsizlik de böyle başlıyor.

Benim merak ettiğim, şimdinin oyun kurtlarının yetişip de ana baba olduklarında çocuklarına neyi yasaklayacakları... Kodlarına işlenmiş olan "kısıtlamadan ona sahip olduğunu hissedemezsin" prensibini aşıp çocuklarıyla iletişimi "engellemek" değil "yol açmak" üstüne kurabilecekler mi? Bu soru size...

Serpil Ulutürk

Half-Life 2 ertelendi

Bir başka bahara, Nisan 2004'e

Korktuğumuz başımıza geldi. Önce Half-Life 2 kodlarının internette dolandığı söylentileri geldi. Sonra Vivendi Universal, kodların sızdığını gerekçe göstererek Half-Life 2'nin çıkışının Nisan'a ertelendiğini duyurdu. VU'nun uluslararası operasyonlardan sorumlu başkanı Christophe Ramboz, yaptığı açıklamada faili meçhul kod hırsızlığını anlattı ve kodların üçte birinin çalındığını ve bunun kendilerine "en az" dört aya malolacağını söyledi. Valve'ın Pazarlama Direktörü Doug Lombardi ise, "Bu saldırının etkilerini araştırıyoruz. Ama hırsızlıkla ve Half-Life 2'nin çıkışını nasıl etkileyebileceği konusunda daha fazla bilgi veremiyoruz" dedi. Bu ifadelerden anlayabileceğimiz gibi, ertelenme "en iyi ihtimalle" Nisan'a kadar. Yani alıştıra alıştıra yeni tarihler de verilebilirler bundan sonra.

Bu dönem için en büyük kozlarından olan VU ile Valve'ın işleri zor. Ama bir de olayın ATI boyutu var. Bildiğiniz üzere ATI'ın yeni ekran kartları Radeon 9800 XT ve Radeon 9600 XT de bu aralar piyasaya sunulacaktı ve kartların en büyük avantajı da beraberlerinde Half-Life 2'nin verilecek olmasıydı. Bu durumda ya kartların da piyasaya çıkışı ertelenecek ya da Half-Life 2 promosyonunun üzerine bir bardak su içilecek. Bilemiyoruz.



Lords of the Realm III

O da ertelendi, hem de bilinmeyen bir tarihe

Yine Vivendi Universal, yine erteleme. Bir uğursuzluktur gidiyor. Lords of the Realm III'ün ertelenmesinin gerekçesi ise oyunu geliştiren Impressions Games ekibine biraz daha zaman tanımak. Oyun, 2004'ün başlarında piyasaya sürülecekti.

Lords 3 diye de bilinen oyun, şatoların, politikanın, dinin ve zaferlerin dönemi Orta Çağ'ı konu alan bir RTS. MS 850-1350 arasında geçen hikayede o döneme has karakterlere ve özgün şato mimarisine yer veriliyor. Büyük Britanya ve İrlanda, Almanya, Fransa, Normandiya ve Danimarka'da geçen görevlerde oyuncular, kral olma görevlerini yerine getirmek için seçkinler rahipler ve tüccarlardan bol bol faydalanacak.



Bekliyoruz...

Haftalardır bu listenin değişmez bir parçası haline gelen Half-Life 2'nin ani çıkışıyla sanmayın ki listemiz zayıf düştü, sarsıldı. Aşağıdakilerin bizi yarı yolda bırakmayacağını umarak Kasım sonuna kadar elimize geçecek oyunları itinayla sıralıyoruz.

Oyun	Tür	Tarih
Star Wars: Knights of the old Republic	RPG	31 Ekim
Worms 3D	Strateji	31 Ekim
Prince of Qin	RPG	31 Ekim
Silent Hill 3	Aksiyon	31 Ekim
Civilization III: Conquests	Strateji	31 Ekim
The Sims Makin' Magic	Simulasyon	31 Ekim
XIII	FPS	7 Kasım
Uru: Ages Beyond Myst	Adventure	7 Kasım
FIFA Football 2004	Spor	7 Kasım
Call of Duty	FPS	7 Kasım
Chicago 1930	Strateji	14 Kasım
Lord of the Rings: Return of the King	Aksiyon	14 Kasım
Rainbow Six 3: Athena Sword	Taktik	14 Kasım
Beyond Good & Evil	Aksiyon	21 Kasım
Lord of the Rings: War of the Ring	Strateji	21 Kasım
Unreal Tournament 2004	FPS	21 Kasım
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	28 Kasım
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	RPG	28 Kasım
Need for Speed: Underground	yarış	28 Kasım
Championship Manager 03/04	Spor	28 Kasım

N-Gage Avrupa

Paris'teki final turunda şampiyon belli oldu

Nokia N-Gage Tur'un, 4 Ekim 2003'te Paris'te yapılan Avrupa finali'nde 16 Avrupa ülkesinin birincileri 4 saat boyunca yarıştı. Rekabete, hilelere ve usta manevralara sahne olan Tony Hawk's Pro Skater yarışmasında Almanya'dan katılan "Xentrix" kod adlı Eric Riedel Aka, Avrupa N-Gage Şampiyonu oldu.

Oyuncuların hem yarışıp hem ödül kazanma fırsatını yakaladıkları ve 16 ülkede 50 şehri dolaşan N-Gage Avrupa Tur boyunca 150 bin oyuncu yarışırken, Avrupa çapında 1 milyon izleyici ise N-Gage Tur kapsamında elde edilen skorları ve ilginç olayları www.n-gage.com adresinden takip etti.

Almanya'nın Lepzig şehrinde yaşayan Eric, 15 yaşında bir öğrenci. N-Gage ile ilk kez Avrupa Tur sırasında tanışan Eric, finalde Tony Hawk's Pro Skater'da en yüksek skor olan 133.847'yi kaydederek tüm rakiplerini eledi.

N-Gage Arena'da dünya çapında oyuncular hem bir topluluk oluşturup oyun deneyimlerini paylaşıyor, hem de mobil online eğlenceye katılmak isteyenlere yeni fırsatlar sunuluyor.



Deux Ex: Invisible War

Şubat'ta çıkacak, daha önce gelişmeleri bildirelim istedik

Eidos Interactive'in Şubat'ta piyasaya süreceği Deus Ex: Invisible War, aynı anda adventure, aksiyon, RPG ve shooter özelliklerini içinde barındıran bir oyun. Meraklılarının sabırsızlıkla beklediği oyun hakkında Eidos birtakım gelişmeler açıkladı. Bekletmeden aktaralım.

Oyun, Deux Ex'te meydana gelen olaylardan yaklaşık 20 yıl sonrasını konu alıyor. Dünya, teknolojinin insanlar üzerinde yarattığı buhranın ve gizli savaşların yaralarını sarmaktadır. 21'inci yüzyıldaki ortamda temel haklar bile mücadeleyi gerektirir: Gıda, su, medeni kanunun yeniden çıkarılması… Birtakım dini ve politik örgütler de bu kaotik ortamı dünyayı arzularına göre şekillendirmeleri için bir fırsat olarak görmektedir. Bu enkazın ortasından kahramanımız Alex D. çıkar ve çıkar çatışmalarının ardındaki gerçek oyuncuları bulmaya, kendi geçmişindeki gizleri çözmeye çalışır.

Deus Ex: Invisible War, oyunculara bu karanlık senaryoyu yaşatacak görsel ve işitsel ortamı vadediyor. Grafiklerde ve oynanıştaki gelişmeleri belirtmeye gerek yok. Ama oyun, içerdiği nanoteknoloji özelliklerini oyunculara farklı seçeneklerle sunacak. Oyuncular, duvarların ardını görebilecek, yerden metrelerce yükselebilecek, aldıkları yaraları kolayca iyileştirebilecek ya da radarın kendilerini fark etmemesini sağlayabilecek. Sayısız karakter arasındaki interaktif ve söylediklerine göre "anlamlı" diyaloglar da Eidos'un belirttiğine göre yapay zekanın ileri seviyesini kanıtlayacak. Ayrıca gerçek mekanlar kullanılacağından oyun bize kısa bir dünya turu attıracak.



Peter Gabriel dinleyerek oynayın

Ubi Soft'un Kasım ayında piyasaya süreceği advneture türü oyunu Uru: Ages Beyond Myst'in müziklerini Peter Gabriel yapacak. Cyan Worlds tarafından geliştirilen oyun için Gabriel, "Burn You Up, Burn You Down" adlı bir şarkı hazırlıyor. Ayrıca Ubi Soft ile Gabriel'in yaptığı anlaşmaya göre Gabriel, serinin ikinci oyununa özel de bir beste yapacak. Bugüne kadar birçok filme müzik yapan, besteleri televizyon programlarının jeneriğinde kullanılan Gabriel'in oyun dünyasına yönelik çalışmaları da "world music" tarzında mı olacak bilemiyoruz, o konuda bir açıklama yok.

And the winner is...

İki hafta önce sorduğumuz ilk ödüllü sorumuza azmedip cevap yazanlar; sıkı durun! "Steam" cevabını verenler arasından biriniz, (Ankara'dan CAL diye ısrar eden bir grup arkadaş dışında yanlış cevap veren olmadı, gurur duyuyoruz sizle), İzmir'den Çetin Köker Avatuk'ten Chrome oyununu kazandı. Eylemlerimiz sürecek...

Civilization III: Conquests

Civilization'ı severiz, fetihleri de severiz. Fetih senaryolu Civilization'ı daha da severiz

Çıkış Tarihi: 31 Ekim 2003
Tür: Sıra tabanlı Strateji
Yapımcı: Firaxis
Dağıtımcı: Atari
www.civ3.com

Strateji oyunları arasında başından beri çok özel bir yeri olan Civilization serisi en son Civilization III'te ve onun ilk genişleme paketi olan Play The World'de kalmıştı. Kısa bir süre sonra Conquests'le yeniden dünya tarihine ve onun sıra tabanlı hallerine dönüş yapacağız.

Conquests, oyunun yapımcısı olan Firaxis'in Civilization III'le başlayan "yeni bir dünya" yaklaşımını aynen koruyan ama bu arada birçok yenilik de getiren bir paket. Temel olarak ayrı ırklar için yazılmış dokuz ayrı senaryoyu oynayıp bitireceğiniz, sonra da sıradaki oyunu bekleyeceğiniz bir yeni sürüm gibi görünmesi kuvvetle muhtemel ama her zamanki gibi bu Civ'de de ufak tefek sürprizler olacak.

Kadim ırkları selamlayın

Aslında ne zaman yeni bir Civilization çıkacak olsa önce kimin yaptığına bakmak adettendir. Örneğin Activision ya da Hasbro yapıyorsa pek ciddiye alınmaz ama serinin yaratıcısı olan Sid Meier (ve gizli kahraman Bryan Raynolds) işin içindeyse heyecan yaratır.



Civilization III bizzat Sid'in firması Firaxis tarafından yapıldığı için böyle bir oyundu. Bu yüzden ilerleyen satırlarda Conquests hakkında da sanki oyun çıkmış, biz de tadından yiyememişiz gibi konuşursak mazur görün.

Conquests'in senaryoları dünya tarihinin dönüm noktalarından kesilip alınmış gerçekler üzerine kurulu. Örneğin oyunda Normandiya Çıkartması da var, Napolyon' un savaşları da, Ortaçağ'ın Haçlı Seferleri de. Hatta niyeyse önceden kendine



Diplomasi her zaman Civ'in en can alıcı noktalarından biri olmuştur. Ama sonuç hep savaş!

Civilization içinde yer bulamamış Mezopotamya da nihayet oyuna katılıyor ve fetih senaryolarından birinin konusunu oluşturuyor. Ayrıca oyuna Babil, Sümer, Maya gibi kadim ırklar da dahil oluyor.

Yeni sürümdeki senaryolar için oyunun 6 bin yıllık geniş versiyonunun sıkıştırılmış hali diyebiliriz. Yani bir yandan teknolojik olarak gelişmeye çalışırken bir yandan da askeri ve diplomatik gücünüzü diğerleri üzerinde baskı unsuru olarak kullanmaya çalışacaksınız. Şehirlerinizi kurup, güvenliğini sağlamak için askeri birimler ve şehir ahalisini memnun etmek için de binalar yapacaksınız, illa



Kültür emperyalizmi Civilization III ile farkına vardığımız bir dünya gerçeği. Conquests'de ise bu işin yeni silahlarını tanıyacağız.

ki savaşacaksınız ve basiretiniz yeterse kazanacaksınız. Burada önemli olan daha küçük zaman dilimleri içinde geçtiği için senaryolara daha fazla tarihsel detay eklenmiş olması. Örnek isterseniz, İkinci Dünya Savaşı senaryosunu oynarken üreteceğiniz gemilerin isimlerinin bile savaşa katılan gemilerin adlarıyla aynı olacağını söyleyebiliriz. İkinci Dünya Savaşı'yla ilgili her şeyi ezberleyen takıntılı arkadaşlarımız için bu heyecan verici olsa gerek (benim için değil).

Dokuz senaryodan kendimizi en yakın hissedeceğimiz muhtemelen Mezopotamya senaryosu olacak. Gerçi senaryoda Türklerin rolü yok, çok daha eski çağlarda geçiyor (Bronz Devri'nden Demir'e geçiş dönemi) ve hem coğrafyanın hem de o döneme ait gelişmelerin tüm ayrıntılarını içeriyor. Örneğin şimdiye dek Civilization'da görmediğimiz simyacılar ya da bir yönetim biçimi olarak kabile yönetimi Mezopotamya senaryosunda yer alacak olan ufak hoşluklar.

Yeni stratejik kaynaklar

Ayrıca senaryoların belli konulara odaklandığı ve dengeli bir dağılımı olacağı belirtiliyor. Örneğin az önce söz ettiğimiz Mezopotamya'da ağırlık noktasını icatlar ve keşifler oluştururken Mesoamerica senaryosu kültür baskısı üzerine kurulu olacak. Aztek, Inka ve Maya gibi tüm toplumları etkilemiş uygarlıkların çevresinde geçen bu senaryoda kültürünüzü yayarken kullanacağınız yeni silahlarınız da olacak. Zaten her senaryonun odaklandığı konuyla ilgili olarak, önceki Civ'lerde olmayan üstünlükleri olacağından, bir genişleme paketinden ziyade yeni bir oyun oynuyormuş gibi hissetmeniz mümkün.

Bunlar dışında, Civilization III'le birlikte Civilopedia'mıza eklenen "stratejik kaynaklar" Conquests'de de artarak devam edecek. Gerçi yapımcıların ağzından bu stratejik kaynakların yeni bir etki alanı olup olmayacağı konusunda bir şey çıkmış değil ama belki oyun çıkana kadar onu da akıl ederler ve Civilization III'ün üstünde biraz iğreti duran bu yenilik daha bir anlamlı hale getirilir.

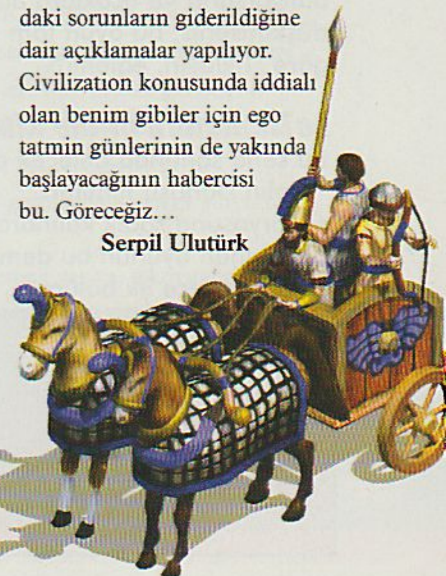
Conquests, içerdiği yenilikler bakımından ele alındığında, olası bir Civilization IV oyununun taslağı gibi düşünülebilir. Çünkü eklenen birimler, yeni teknoloji dalları, şehir özellikleri, yeni kaynaklar, yeni yönetim biçimleri ve diğerleri sadece bu senaryolara özel değil, tüm oyuna yayıldığı zaman Civ dünyasını zenginleştiren ve gerçeğe biraz daha yaklaştıran özellikler. Sid Meier'ın o kadar kafa patlattıktan sonra bu eklentileri bir sonraki oyunda çöpe atacağını hiç sanmam. İsmi geçmişken hemen söyleyeyim, oyuna eklenen iki yeni zorluk seviyesinden biri "demigod", diğeri ve en zor olanı ise "Sid". Sembolik olabilir ama bir kez daha "Civilization'ın tanrısı Sid'dir" prensibini kafamıza vuracak kadar da açık.

Peki o zaman kısaca Civ IV neye benzeyecek noktasını da aydınlatan şu genel yeniliklere bir bakalım. Conquests, öncelikle Sümerlerden Maya'ya 7 yeni uygarlığı daha Civ toparaklarına katıyor, bunların bir kısmını yukarda saymıştık. Her ırka özel askeri birimler burada da devam ediyor ve yeni ırklar yeni birimleriyle geliyor. Hayatımızın bir parçası olarak artık kabul ettiğimiz doğal afetler de (hani depremle yaşamayı öğrendik ya) Civilization'a yerleşiyor Conquests'le. Artık Pompei'de yanardağ, California'da kasırga (Ortadoğu'da füze?) gibi her coğrafyanın gerçek potansiyel tehlikeleri de görebileceklerimiz arasında olacak. Ayrıca savaşların haritada bıraktığı izler de kalıcı olacakmış. Atom bombası atarsanız geride bir krater bırakacaksınız örneğin. Oyuna Conquests'le birlikte eklenen yeni yönetim biçimleri arasında ise Faşizm, Kabile (ya da aşiret) gibi gizli kalmış şeyler var. Askeri olmayan birimlere (işçiler ve mühendisler gibi) de yenileri katılacak. Bunlar inşaat mühendisleri ve polis güçleri. Şehrinizdeki mutluluğunu ve verimliliği artırmak için bu memurlara ihtiyacınız olacak.

Multiplay de olsun

Bahsedilmesi gereken bir diğer özellik de bir önceki eklenti olan Play the World'de tecrübe etmeye çalıştığımız multiplayer özellikleri. Conquests, PtW'deki multiplayer özelliklerine çok fazla yenilik ekleyecekmiş gibi görünmüyor ancak o versiyondaki sorunların giderildiğine dair açıklamalar yapılıyor. Civilization konusunda iddialı olan benim gibiler için ego tatmin günlerinin de yakında başlayacağının habercisi bu. Göreceğiz...

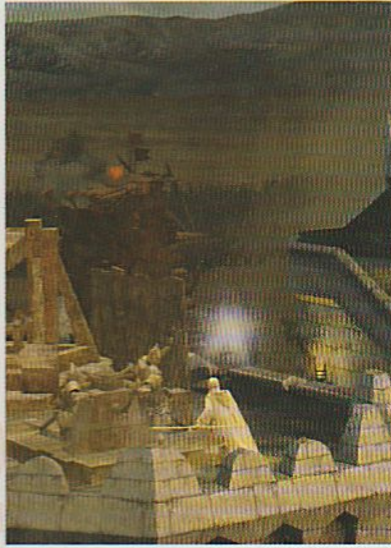
Serpil Ulutürk



Dışı seni yakar, içi beni...

Hani bir Aragorn vardı, biz onu arkadaş arasında Yolgezer diye çağırırız, sağolsun bizi kırmadı bu hafta CD'ye geldi. Lord Of The Rings üçlemesinin son halkası Return Of The King'in demosunu oynayın, gerçi Aragorn'dan çok Gandalf'ı göreceksiniz ama olsun, o da sevdiğimiz bir abimizdir

demo



Lock On: Modern Air Combat

Tarih tamam ama insan günümüzün teknolojilerini de kullanmak istiyor. SSI firmasının yaptığı bu oyun, simülasyon tutkunlarına özel. Eğer makinelerin dilinden anlıyorsanız ve uçaklara da düşkünseniz, bu oyun tam size göre. Tıklayın, eğlenin.

LoTR: Return of the King

Bu sene sonunda gelecek olan "Kralın Dönüşü filminin senaryosuna sadık kalınarak hazırlanan oyunun bu demosunda sadece ilk bölümü oynamanıza müsaade ediliyor.

CD'nizin autorun'ı başlatmaması durumunda:
'Bilgisayarım'dan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamermag.com'a yazın.

Midnight Outlaw: Illegal Street Drag

Karanlık, bir kefen gibi insanların üstünü örterken, gece bazıları için henüz başlamaktadır...

No Man's Land

1600-1900 yılları arasındaki kolonileşmeyi anlatan No Man's Land inceleme sayfalarımızda.

Tiger Woods PGA Tour 2004

Baklava desenli bir hırka ve beyaz bir pantolon giymeden de golf oynanabiliyormuş!

Space Station Manager

Amacınız bir uzay üssü kurmak. Nasıl yapılacağını biliyorsunuz, değil mi?

araç

- AviPro Converter
- File Scavenger
- ICQ Lite 2003
- Pop Up Stopper
- Quick Kazaa
- Real One Player
- Spam Washer
- Win Zip 8.1

ScreenShots

- Buffy: The Vampire Slayer
- Max Payne 2
- Worms Online
- SWAT
- Hobbit
- The Simpsons
- Attack of the Saucerman
- Dune Generations
- Knights of the Temple
- Liberogrande International
- Project Gotham Racing 2
- Star Wars: Super Bombad Racing

video



Chicago 1930

1930'ların en vahşi yerlerinden olan Chicago'da geçen oyunun videosu bizce etkileyici. Siz de seveceksiniz.

RC Cars

Oyuncak araba yarış oyunları hep hoşumuza gitmiştir. Bu da bu ekolün son örneği. Demo çok güzel, ortam çok güzel.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Sam Fisher geri dönüyor. Hem de hastalıkla savaşmak için. Oyun 2004 yılında bir ara çıkacak!

Sims 2

Çoluk çocuğa karıştığınız, yaşlanıp öldüğünüz, pembe dizi havasından çıkmayı başarmış bir Sims geliyor ki video'da da göreceksiniz.

Painkiller

Quake'ten beri hızlı bir FPS oynamadım ağzımın tadıyla diyorsanız, Painkiller tam size göre. Videosu bile coşturuyor.

Rainbow Six 3: Athena Sword

Tom Clancy oyuna yeni görevler ekleyerek Athena Sword'la yeniden karşımıza çıktı. Ellerine sağlık.

İncelemeler

RAKAMLARIN DİLİ

100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: *İsmini duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda ince-*lenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



Halo: Combat Evolved *S.10*

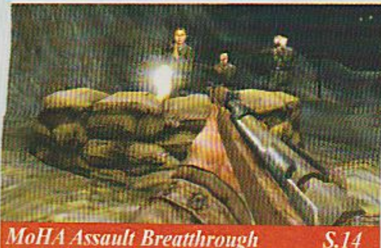
Vazgeçtim bu dünyadan

Yukardaki sözlere Shakespeare, "Tek ölüm paklar beni" (Can Yücel çevirisiyle) diye devam etmişti zamanında (hayır, orda değildik ama biliyoruz). Bugünlerde bizde de bir dünyadan vazgeçme hali var ama yolculuk ölüme doğru değil, evrenin ve bilgisayar oyunlarının bahşettiği diğer dünyalara doğru... Önce Homeworld 2, şimdi de Halo.. Üst üste gelen bu oyunlar ister istemez insana uzayın diğer noktalarının dünyadan daha bir eğlenceli, hareketli ve daha bir gidilip görülesi olduğunu düşündürüyor. Ya da oyun yapımcıları öylesine sallıyorlar ve biz de kek gibi "ayy ne güzeeell, ne heycanlıı!" zevzekliğine kapılıyoruz. Olsun, kandırılıyor bile olsak dünyayla ilgili görüşlerimiz değişecek değil, burası yeterince havadar değil. Zaman zaman boğucu oluyor.

Her neyse, geçen hafta oyun dünyasından üstümüze doğru başlayan istila henüz dinmiş değil. Elbette bir itirazımız yok ama böyle güzel oyun sayısının arttığı durumlarda "keşke haftalık dergi olmasaydık" diye yakınan yazar sayısı da doğrusal olarak artıyor ve isyanları durdurmak için yaratıcılık kelimesinin güdük kaldığı yöntemlere başvurmak gerekiyor.

Bu hafta Halo dışında artık efsaneleşen Medal of Honor Allied Assault'un son bölümü Breakthrough'yu, yine bir uzay fantezisi üstüne kurulmuş olan Space Colony'yi ve Amerika'nın tarihini konu alan (Almanların aklına bu nerden gelmiş hala merak ediyoruz) No Man's Land'i bulabilirsiniz İnceleme sayfalarında.

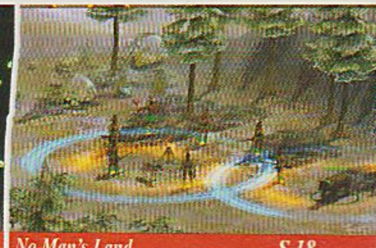
Şiir şöyle bitiyor: "Dünyamdan geçtim ama, seni yalnız komak var ya, o koyuyor adama"



MoHA Assault Breatthrough *S.14*



Space Colony *S.16*



No Man's Land *S.18*

Uzayın derinliklerinde garip bir yapı, ölümcül bir silah. Gezegenin üzerinde duran bir hale. Tam bunların ortasında duran bir asker. Hepsini birbirine bağlayan bir hikaye.

HALO

COMBAT EVOLVED

TÜR: FPS **ÜRETİCİ:** Gearbox Software **DAĞITIMCI:** Microsoft www.microsoft.com/games/halo **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 733 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı 1.3 GB hard disk alanı



Halo adını duymamış olan var mı? Son iki sene boyunca Güney Amerika'daki dağlarda tatilde değilseniz muhakkak şu ya da bu şekilde bu oyunun methini duymuşsunuzdur. Duydunuz da oynayabildiniz mi? Yok. Oni ile büyük bir başarı yakalayan Bungie'nin ikinci projesi olan Halo, PC'lerimize doğru gelmekte iken kaçırıldı. Xbox'ı sırtlayabilecek flaş bir oyun arayan Microsoft, Halo'daki ışığı gördü ve sırf bu oyun için Bungie'yi satın aldı. Halo için Xbox alan yüzbinler Xbox'ı ayakta tuttu belki ama biz PC oyuncuları Halo'dan mahrum kaldık.

Yıllarca Halo'nun PC'ye gelip gelmeyeceği, gelirse bunun ne zaman olacağı tartışılıp durdu. Bu arada Xbox sahibi şanslı oyuncular Halo'yu anlatmakta güçlük çekiyor, bunun ancak yasanacak bir deneyim olduğunu söylüyorlardı. Biz de seviniyorduk elbette. Sonuçta oyun ilk olarak PC için düşünülmüştü ve gelişimi Xbox'ta devam etse de kolayca PC'ye de çıkabilirdi. Ancak işler öyle gelişmedi. Microsoft Xbox'taki ağır topunu kaybetmek istemiyordu ve bu yüzden PC için bu oyun bir türlü hazırlanmadı. Akıllarınızdaki soruyu duyar gibiyim: Peki o zaman neden şimdi uyarladılar?

Bunun sebebi bizce Halo 2'nin duyurulmuş ve 6 ay sonra çıkacak olması. Halo'yu oynayıp hayran kalan PC oyuncularının Halo 2'yi beklemek yerine bir Xbox 2 alması Microsoft'un işine gelecektir. "Sen ne hınzır adamsın Bill amca!" demeden edemiyor insan.

Peki bu kadar bahsi geçen oyun nasıl bir şey? Sevildiği kadar var mı, yoksa aslında oyunu oynamadığımız için mi o kadar beğeniyorduk? Ana fikri paylaştığımıza göre şimdi oyuna geçebiliriz.

Neredeyiz? Ben kimim?

Hikayemiz uzayın derinliklerindeki Pillar of Autumn isimli bir gemide başlıyor. Evrende bilinen iki güç vardır; İnsanlar ve Covenant isimli uzaylı koalisyonu. Pillar of Autumn bir gezegenin yörüngesinde yüzüğe benzeyen devasa bir yapı fark eder ve onu incelemeye koyulur. Oyuna ismini veren devasa yapı Halo'nun dış yüzeyinden yapay olduğu belli olsa da iç kısmı bir gezegen yüzeyinden farksızdır. Gemidekiler "□e kadar enteresan?" diye Halo'ya dalıp gitmişken bir Covenant filosu gemiye bordalar ve herkesi öldürmeye başlar. Bizim kahramanımız acar bir Cyborg'dur ve tek başına yeteri kadar kurşun verilirse bütün bir ırkı temizleyebilecek yetenektedir (belki Cyborg değil de sağlam zırhı olan bir Marine'dir ama zırhını hiç çıkartmamaktadır. Ne pis kokar o zırh, kimbilir). Geminin kaptanı olan Kumandan Keyes, geminin AI'sini (yapay zekasını) bu Rambo kılıklıya yani bize verir ve uzaklaşmamızı ister. Zira bu alımlı hologram kişinin içinde insanlara ait binbir sırlar gizlidir ve düşman eline geçmesi bir felaket anlamına gelir. Kafamızın içinde sürekli sesi yankılanan bu bayan ile gemiden kaçmak ve oyun ilerledikçe Halo'nun sırrını çözmek bizim için hayatın anlamı olacaktır.

Katliam da aslında tam bu noktadan sonra başlıyor. Bu gezegene daha önce yerleşmiş olan Covenant askerlerinin bini bir para etmektedir. Biz de önümüze gelenleri öldürerek, saklananlara el bombası atarak ilerlemeye başlıyoruz. Hikaye ilerledikçe bulunduğu-



Halo'da birbirinden güçlü ve eğlenceli silahlar var. Ama hangisini ne zaman kullanacağınızı bilmiyorsanız kaskınızın delinme ihtimali yüksek.

muz bu yabancı yer hakkında daha fazla bilgi ediniyoruz. Ve öğreniyoruz ki buranın adı Halo. Ve aslında burası bir gezegen ya da bir üs değil. Bir silah. Evrenleri yok edebilecek kapasitede bir silah hatta. Tabii kahraman insan askerleri olarak kötü Covenant'ın bunu ele geçirmesini engellemeye çalışıyoruz. İyilik için Halo'yu yok mu edeceğiz? Yooo, biz kullanacağız (siz de çok safsınız yani).

Vietnam bitmedi!..

Oyunun konusu ilginç olsa da oyunun başından yükselen aksiyonun geri planında kalıyor. Halo hiç durmayan ve baş döndüren bir aksiyonla yoğrulmuş. Sürekli değişik düşmanlarla dövüşerek, kurşunum bittiğinde yerdeki herhangi bir silahı alıp devam ederek geçirdiğim saatler oldukça eğlenceliydi. Bir yandan konuyla ilgili ufak ipuçları topladım, bir yandan da Covenant'ın köküne kibrit suyu sıktım. Nasıl yaptığımı anlatacak kadar yerimiz olmasa da birkaç ipucu verebilirim.

Bu ipuçlarından ilki oyunun yapay zekası. Bir şeyi açıklığa kavuşturalım, Halo bir FPS'de gördüğüm en iyi yapay zekaya sahip. Karşınıza çıkan yaratıkların türü nasıl davranacaklarını belli ediyor. Oyunun başında çıkan ufak yaratıklar başarının sayıyla geldiğine inanıyorlar. Sayıları azaldığında korkup kaçabiliyorlar. Hatta o kadar korkaklar ki kurşununuz bitmiş olmasına rağmen üzerlerine doğru koşarsanız komik İngilizce'leriyle "Her yerdelerrr!" diye bağırarak kaçışmaya başlıyorlar. Ancak sinek küçüktür ama mide bulandırır. Bu yaratıklar da bir araya geldiklerinde bazıları koruma ateşi açarken diğerleri bulunduğunuz yerlere el bombası atıyor.

Daha sonra çıkan yaratıklar ise çakal gibiler. Kalkanları var ve sizin bulunduğunuz yöne doğru ateş ediyorlar. Kazanamayacakları savaşlara girmiyorlar ve eğer sabit kalırsanız bulunduğunuz yeri havaya uçuracak kadar kuvvetli bir atış yapmaktan kaçınmıyorlar. Ancak bunların da boyu kısa. Esas sorun sizin boyunuzda olanlar. Bunlar size çok benziyorlar ve aşağı yukarı sizin yaptığınız bütün hareketleri yapabiliyorlar. Yani el bombalarınızdan atlayarak kaçıyorlar, size koşarken ateş ediyorlar ve saklanıp yanlarından habersiz geçmenizi bekleyebiliyorlar. Ancak sorunlar sadece bu yaratıklar değil. Görünmez olanlarla, ışın kılıçlarıyla sizi bir vuruşta öldürenlerle, dev gibi olup da sadece kafasından vurulan yaratıklarla savaşmak da bu oyunun gereklerinden.

Bacaklarımı hissetmiyorum komutanım

Oyunda en sık karşılaşılan sorun ise kurşun. Silahınız ne olursa olsun bölüm bitmeden önce kurşununuz bitiyor. Yani bölüm içinde değişik silahları kullanmanız gerekebiliyor. Halo'ya alışmanın bir parçası da hangi silahın hangi silahla beraber kullanılabileceği. Çünkü yanınıza en fazla iki adet silah alabiliyorsunuz. Eğer ikisi de hafif olursa büyük yaratıkların zırhları sizin attığınız kurşunları sektirecektir. İkisi de ağır olursa ufaklıklar üzerinize çullandığında (ki bunu çok sık yapıyorlar) çaresiz kalırsınız. İki ırkın silah teknolojileri de birbirinden oldukça farklı. İnsanların silahları Aliens filmindeki gibi makineli tüfekler ve bilumum ateşliyken, Covenant pil teknolojisini geliştirmiş ve bunun sayesinde plazma silahlarına ağırlık ver-

Bizim çavuş da vali olsun!

Halo, konu itibariyle bir Vietnam filmini andırıyor. Kahramanımız bir çavuştur ve oyunun sonunda bütün insan uygarlığını o kurtarmıştır. Biz de haberleri yakından takip eden bir dergi olarak aradaki benzerliği görmeden edemedik. Geçtiğimiz günlerde California Valisi seçilen Arnold Shwarzeneger da aksiyon filmlerinden gelmiş bir kişi. Eski Amerikan başkanı Ronald Reagan da kovboy filmlerinden meşhur olmuş bir aktör. Yani bizim oynadığımız çavuşun da geleceği parlak. Yolun açık olsun çavuş. Senin diğerlerinden hiçbir eksiğin yok.



miş.

Silahlar dışında oyunda yer eden bir diğer özellik de kullanabildiğiniz araçlar. Birçok insan ve Covenant aracını oyunda kullanmak mümkün. İnsan araçları yine cip ya da tanklar, diğer ırkınkiler ise uçan gemiler. Halo'da karşılaşacağınız Warthog isimli cip tartışmasız oyun dünyasının en meşhur aracı ve kullanması başlı başına bir zevk. Ayrıca yanınızdaki diğer askerlerle beraber araçlara doluşup sağa sola ateş etmek çok eğlenceli ve oyunu tek başına oynatabilecek kadar güzel.

Halo'un en güçlü yanlarından biri de multiplayer özelliği. Bir konsoldan beklenmeyecek kadar iyi olan multiplayer oynanışı, PC'ye de taşınmış. Oyunun içinde onlarca farklı mod var. Ama aslında bunlar temel multiplayer modlarının varyasyonları. Yani pek farkları yok. Ama oyun o kadar aksiyon yüklü ve oynanış o kadar rahat ki bir kaç kişi bir araya gelince saatlerce başından kalkamıyorsunuz. Oyundaki araçları da multiplayer'da kullanabiliyorsunuz. Bu konuda Halo en az Battlefield 1942 kadar başarılı.



Önceki oyunlarda aklımıza takılan "benden başka kimsenin ehliyeti yok mu burda yahu?" sorusunun cevabı nihayet Halo'da istediğimiz gibi.

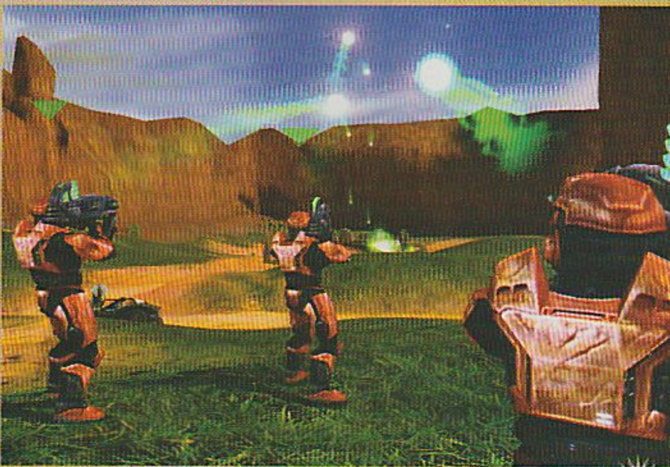
Sistemimden bal damlıyor

Oyunu şimdi bir kez daha açıp oynadım ve kendimi Halo'nun teknik özellikleri hakkında da konuşmak zorunda hissettim. İki sene öncesine göre bu oyunun grafikleri muhteşem. Işık kullanımı ve yüzeylerdeki kabartılar (Bump Mapping) göz alıyor. Modellerin iki sene öncesinin teknolojisiyle hazırlandığı kendini biraz belli ediyor ama oyunun genel grafik tadına çok güzel uyuyor.

Oyunun fizikleri de grafikler kadar başarılı. Bir Warthog'a dipçik atıp da aracın nasıl sallandığını gördüğünüzde veya el bombasının etkisiyle savrulan takım arkadaşlarınıza hüzünle bakarken Halo'nun fizik kurallarına olan bağlılığını kolayca görüyorsunuz.

Aslında oyunun konuşulması gereken yeri, grafiklerinden çok müzikleri. Boşluk duygusunu veren kilise müziklerinden tutun da çatışmalarda çalan tribal parçalara kadar müziklere on üzerinden on veriyoruz. Araç kullanılan bölümlerde çalan elektro gitar ağırlıklı parçalar ise size uzun süre yetecek gazı veriyor.

Teknik özellikleri anlatırken oyunun nasıl bir sistem istediğini de söylemeden geçmek istemedik. "Xbox'ın içinde PIII 700, 32 MB ekran kartı varmış" riyavetlerini duymuşsunuzdur. Halo'nun programcıları çevirme işlemini levyeyle yapmış olacaklar ki oyun çalışmak için çok ciddi sistemler istiyor. 800x600 çözünürlük isterseniz günümüzün sıradan aletleriyle yetinebilirken, 1024x768 için iyi bir işlemci ve son nesil bir ekran kartı gerekiyor.



Düşmanlarımı seviyorum! Özellikle renkleri fosforlu yeşile çaldığı zaman...

Son kararınız mı?

Halo'nun en zayıf yanı bir noktadan sonra görevlerin aşırı uzun ve tekrarlar hale gelmesi. Bir yerden sonra oyun size yeteri kadar seçenek sunamamaya başlıyor. Yaratıklar ve en önemlisi mekanlar tekdüze bir hal almaya başlıyor. Özellikle oyunun sonlarına doğru girdiğiniz üsler birbirine benzemeye koridorlar aynı olmaya başlıyorlar. Bir de bize yol gösteren yerdeki ufak üçgenler olmasa ne yapardık bilemiyoruz.

Sonuç olarak Halo kesinlikle oynanması ve arşivlenmesi gereken bir oyun. İnternet bağlantınız hızlıysa internetten arkadaşlarınızla da oynamalısınız. Oyunun iki sene boyunca depoda beklediğini düşünmek insanı üzüyor. Zamanında çıksa Halo için "Gelmiş geçmiş en iyi FPS" diyecektik belki de. Ama şimdi bu paye Half-Life'a ait.

Serkan Ayan

PRO PUAN

✓ Grafikleri oldukça güzel. Yapay zeka ve fizik modellemesi mükemmel. Müzik parçalarının her biri şaheser.

✗ Oynanış şekli bir yerden sonra sıkıcı oluyor. Ayrıca yüksek sistem gereksinimleri var.

Geç kalmış bir güzellik. Ancak Half Life 2 bahara kaldığı için bu oyunun alternatifi çok az. **87**

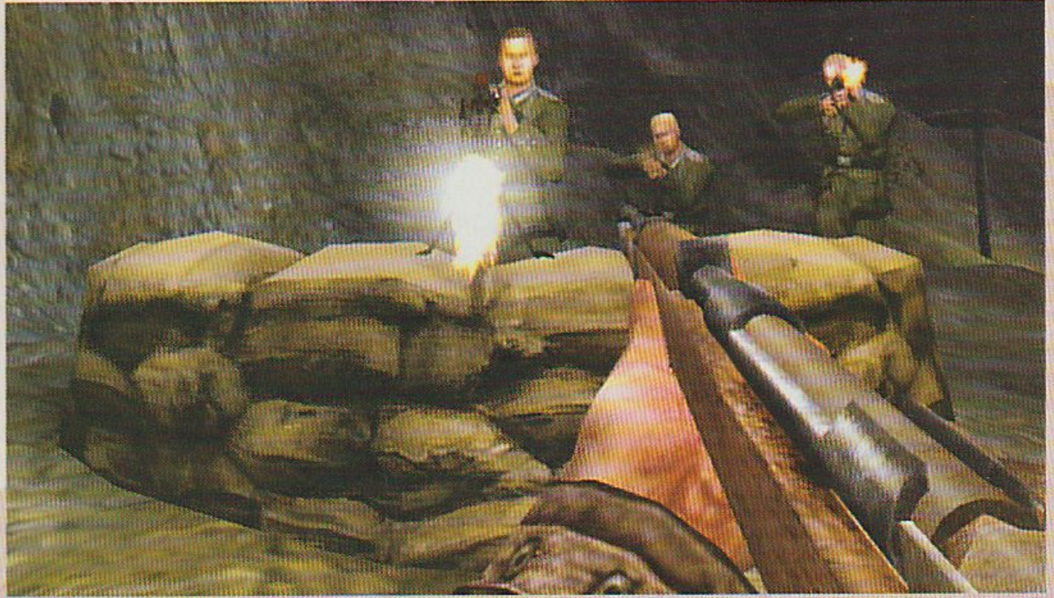
Medal Of Honor Allied Assault Breakthrough

TÜR: FPS **ÜRETİCİ:** TKO Software **DAĞITIMCI:** EA www.eagames.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 450 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Yeni silahlar, 11 yeni görev ve 9 multiplayer haritasıyla savaşa devam

İkinci Dünya Savaşı, üzerinden yarım asırdan fazla bir zaman geçmesine rağmen birçok film, oyun ve romana ilham kaynağı oldu. 2001 yılının başında piyasaya çıkan Medal of Honor Allied Assault (kısaca MOHAA, son dönemlerde oyunlara gereğinden fazla uzun isimler verilmeye başlandı) bizi tekrar savaş zamanına götürmüştü. MOHAA'yı diğer aksiyon oyunlarından ayıran en büyük özelliği muhteşem sinematik yapısıydı.

Şimdi bu şaheserin ikinci ek görev paketi olan Breakthrough ile savaşa kaldığımız yerden devam ediyoruz. Breakthrough' da 1943-1944 yılları arasında genel olarak Avrupa'da geçen operasyonlardaki görevleri yeni silahlarımızla birlikte yerine getirmeye çalışıyoruz. Oyunda toplam 11 yeni görev ve 9 tane yeni multiplayer haritası bulunuyor. Ayrıca yeni eklenen multiplayer modları ise MOHAA'yı internette oynayanları oldukça tatmin edecek nitelikte.



Bazen İkinci Dünya Savaşı'nı oyun yapımcılarının çıkarttığını düşünüyorum. Malzeme bulmak için böyle bir hainlik düşünmüş olabilirler mi?

Breakthrough bizleri, Kuzey Afrika'dan başlayıp İtalya'daki büyük Monte Battaglia savaşına kadar götürüyor. Oyunda kılık değiştirip bir Alman gemisine sızmaktan büyük üretim tesislerini yok etmeye kadar birçok değişik görev yine bizleri bekliyor. Oyun orijinaline oranla çok daha kısa olsa da derin atmosferi bu eksiği kapatıyor.

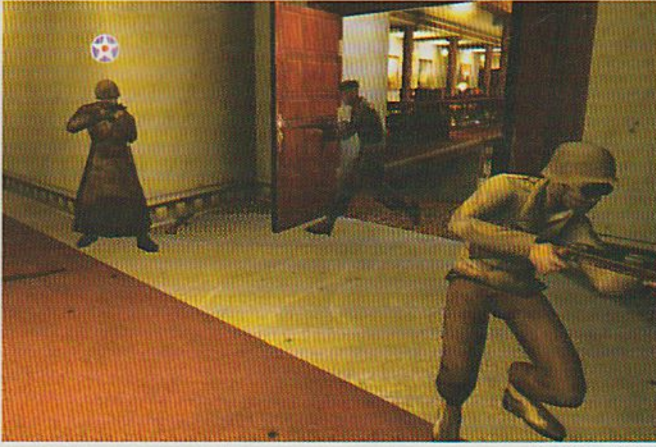


Düşmanlar son derece zorlu. Ortadan kaldırdığınız her biri için ateş yakıp dans edebilirsiniz.

Sinema tadında bir oyun

Oyunun sinematik çizgisi bizlere İkinci Dünya Savaşı ile ilgili bir filmdeymişiz hissini gerçekten yaşatıyor. Bu noktada oyundaki bölüm tasarımları oldukça etkili olmuş. Diğer takım arkadaşlarıyla olan etkileşimler ve senaryonun çekiciliği bizleri adeta savaşın içine götürüyor. Her ne kadar oyunun gerçekçi yapısını önceden belirlenmiş olaylar biraz bozuyor olsa da senaryonun bütünlüğü açısından artısı çok daha fazla. Oyunun yapımcıları bu gerçekçi atmosferi sağlayabilmek için Breakthrough ve daha önceki Medal of Honor oyunlarında, Er Ryan'ı Kurtarmak, Müfreze gibi büyük Hollywood yapımlara imza atmış biri olan Yüzbaşı Dale Dye'ın danışmanlığından yararlanmışlar.

Önceki oyunlarda olduğu gibi Breakthrough'da bizleri yine zorlu bir mücadele bekliyor. Düşmanlarınızı etkisiz hale getirmek bir hayli zor olduğu için toplu halde geldiklerinde bir hayli zorlu dakikalar geçirmemize neden olabiliyorlar. Kafasından vurmadığımız sürece genellikle askerleri öldürmek için birkaç kurşundan fazlasını harcamamız gerekebiliyor. Bazı araçlardan ateş açan askerleri öldürmek için ise aracın kendisini yok etmek gerekebiliyor. Ayrıca aksiyon türündeki oyunlarda en nefret ettiğim özellik olan temizleyip geçtiğiniz yerlerden yeni askerlerin çıkıp gelmesi durumu Breakthrough'da da mevcut. Bu, aksiyon ve zorluk seviyesini yükseltse de gerçekçilik unsurunu büyük ölçüde baltalıyor. Zorluk seviyesinin ise çok daha iyi ayarlandığını söyleyebilirim. Kendinizi kandırılıyor gibi hissetmiyorsunuz oynarken.

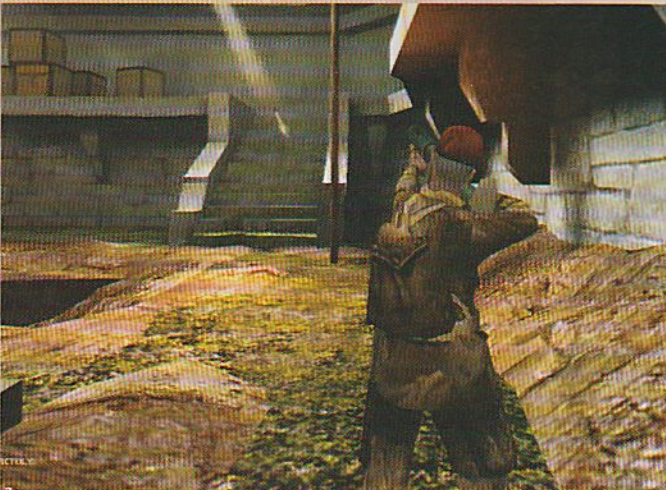


İç mekanlarda geçen senaryolar oyunun havasını daha da gerçekçi kılan ayrıntılarla yüklü. Gezerken çevrenize dikkatli bakın.

Online dünyasına yenilikler

Multiplayer bölümüne eklenen yeni haritaların yanı sıra yeni eklenen modlar, oyunu uzun bir süre daha popüler tutacak gibi görünüyor. Eklenen Liberation modu, multiplayer oyunlarında ölüme farklı bir boyut getirerek online oyun tecrübesini farklı bir yere taşıyor. Liberation modunda oynarken ölen herkes savaş esiri oluyor ve takım arkadaşları esir kampını bulup onları kurtarana kadar beklemek zorunda kalıyor. Bu durum bazı sabırsız oyuncular için handikap olsa da online oyun dünyasına değişik bir soluk getireceği kesin. Böylece oyuncular ölmemek için çok daha fazla çaba sarf edecek ve bu konsept üzerine yeni taktikler üretilecek. Oyunun multiplayer konusundaki en büyük dezavantajı ise İkinci Dünya Savaşı konulu Battlefield, Wolfenstein gibi çok güçlü rakiplerinin bulunması.

Yapay zeka açısından Breakthrough önceki Medal of Honor oyunları gibi ortalama bir performans sergiliyor. Düşmanların çevre ile normalin çok üstünde bir etkileşimi olması onların en ufak bir hareketinize tepki vermelerine sebep oluyor. Bunun yanında hepsinin inanılmaz yüksek oranlardaki isabet yüzdeleri bazen sinir bozucu. Bazı yerlerde düşmanın nereden saldırdığını anlamadan bir anda ölmeniz söz konusu. Takım arkadaşlarınızın da yapay zekalarında bazı sorunlar mevcut. Bazı alanlarda birçok defa takım arkadaşlarımız tarafından vurulmamız açıkçası pek de hoş değil. Ayrıca bazen kendi koyduğunuz patlayıcıların etki alanı dışına çıkamadıkları durumlar da olabiliyor.



Yukarıdaki satırlarda yapay zekayı yerden yere vurmuş gibi görünsem de belirtmeliyim ki bu yapay zeka sorunları, pratik olarak oynanabilirliği ya da oyunun atmosferini etkileyebilecek boyutlarda değil. Düşmanların ve takımınızın birbirleriyle olan koordinasyonları genelde oldukça iyi. Normal üstü algı yetenekleri dışında düşmanların olaylara verdikleri tepkiler de oldukça etkileyici. Mesela bir odaya el bombası attığınız zaman bir anda panikleyerek kendilerini odanın dışına atmaya çalışan Alman askerlerini görmek son derece eğlenceli olabiliyor (ya da attığınız el bombasının size aynen iade edilmesiyle tüm hayalleriniz de yıkılabiliyor).

Kısa ama iyi

Son derece tatmin edici grafikleri olan ilk oyundan bu yana Breakthrough'da grafik açısından fazla değişiklik yapılmamış. Grafikte yenilik olarak ilk göze çarpan, Kuzey Afrika görevlerindeki toz bulutu efekti. Sadece bu efektin bile atmosfere çok şey katmış olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Bunların yanı sıra oyuna birçok yeni karakter modeli eklenmiş ve bunun en güzel tarafı bunların tamamını multiplayer oyunlarda seçebiliyor olmamız. Oyunun ses efektleri için ise söylenecek fazla bir şey yok, yine oyunun son derece önemli bir unsuru. İlk oyundaki çıkartmayı oynayanlar oyundaki ses efektlerinin ne denli iyi olduğunu hatırlayacaklardır. Breakthrough için de aynısı geçerli. Hele bir de 5.1 hoparlör sistemine sahipseniz bilgisayarınızın başında muhteşem saatler sizleri bekliyor.

Medal of Honor Allied Assault Breakthrough bir ek görev paketi için biraz kısa, ama kesinlikle oynamaya değer bir oyun. Eğer daha önceki oyunları beğenerek oynadıysanız ya da bu tür oyunlardan hoşlanıyorsanız Breakthrough'u kaçırmamanız gerek.

Özberk Ölçer

PRO PUAN

✓ Sinematik çizgide muhteşem bir senaryo. MoHAA kalitesini düşürmemiş.

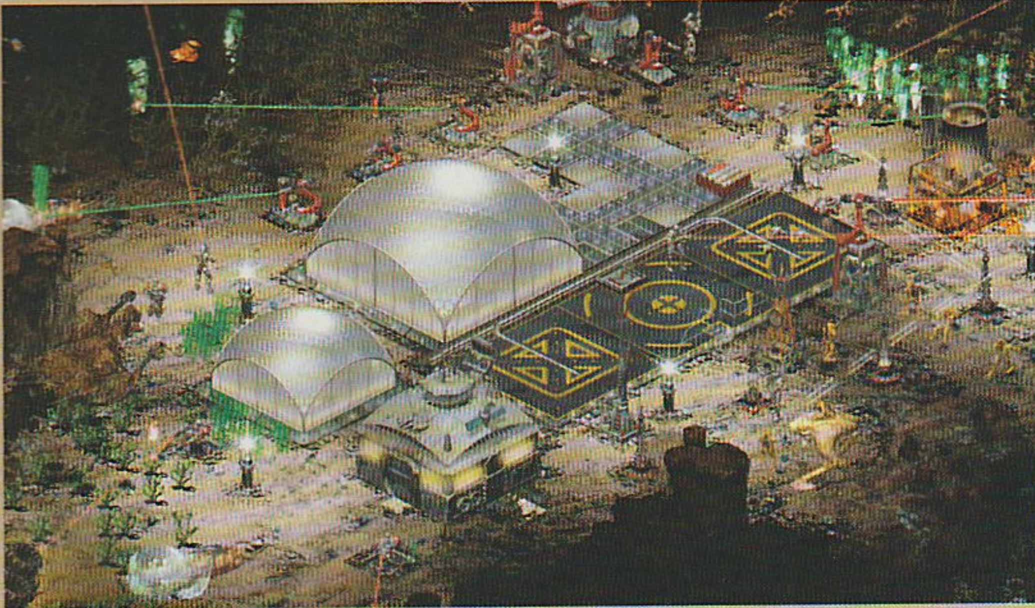
✗ Oyun gerekenden biraz kısa, çözülmesi gereken yapay zeka sorunları var.

İkinci Dünya Savaşı'nın atmosferini çok iyi yansıtan muhteşem bir aksiyon oyunu **81**

Space Colony

TÜR: Strateji / Simulasyon **ÜRETİCİ:** Firefly Studios **DAĞITIMCI:** Gathering www.spacecolonygame.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 800 MHz işlemci, 64 MB RAM, 4 MB ekran kartı, 850 MB hard disk alanı

En büyük sermayemiz insanmış, uzayda bile...



İşte müreffeh medeniyetler seviyesini yakalamaya kararlı bir uzay memleketi. Herkes çalışıyor, üretiyor, ülkeyi kalkındırıyor.

Dünyanın tüm kaynaklarının kuruyup biteceğine dair senaryoların (ya da öngörülerin) gerçek olduğu döneme dair bir oyun Space Colony. Sene 2153, dünya ekonomik cazibesini yitirmiş bir halde. Dünyalılar koloniler kurmak suretiyle civardaki gezegenlerin de kaynaklarını kurutmaya ve deli para kazanmaya niyetlenir.

Burada sorun, hangi gezegende hangi işin kimlerle yapılacağına karar vermek. Oyunda Space Colony, Galaxy ve Sandbox isimleriyle anılan ve standart senaryoyu takip edeceğiniz ya da istediğiniz gezegende istediğiniz işleri yapmanıza olanak tanıyan modlar var. Ayrıca mevcut galaksileri birbirine bağlayarak ve iş kollarını belirleyerek farklı bir senaryo yaratmak da mümkün.

Oyunun ismi itibariyle yapılan işin özü gayet net, ama prosedür gereği anlatalım: Bir gezegene gidip yerleşmek, o gezegenin size sunduklarına bağlı olarak da bir iş kurup mümkün olduğunca fazla para kazanmak. Bir de gezegene saldıran yaratıkları kovuşturmak ve gezegen "bittiğinde" orayı terketmek...

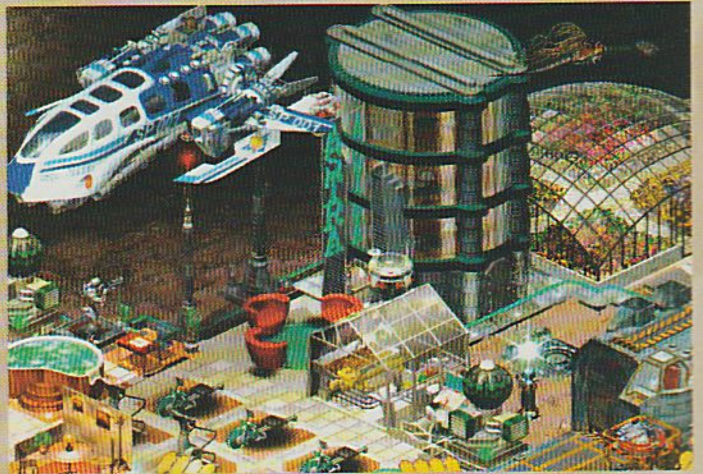
Gezegenin sundukları ise bir takım maden ve bitki kaynakları ile turistik güzellikler. Örneğin bulunduğunuz gezegende iridyum ve demir cevheri bol miktarda bulunuyorsa hemen ilgili tesisleri kurup başlıyorsunuz bu madenleri işlemeye ve satmaya. Her gezegende bitkisel kaynaklar var, ama kimilerinde sadece çalışanlarınızı doyuracak kadar, kimi gezegende ise bir ihracat ağı yarattıracak potansiyelde. Belirtmeme gerek yok, bitkiler için de birkaç bin dolar masraf edip işleme tesisleri kurmak gerekiyor. Bu kaynaklarla işi ilerletip elektronik, sibernetik, farmakoloji üzerine uzmanlaşabilirsiniz veya doğrudan turizme yatırım yapar, Astar oteller zincirine sahip olursunuz.

Maaşına zam, işine de devam

Space Colony'deki en önemli unsur çalışanlar. Oyunun yaratıcılarının insan kaynakları gurularının veciz sözlerinden etkilendiğinden şüpheleniyorum. Öyle ki, çalışanların mutluluk oranı oyundaki başarınızı/başarısızlığınızı belirliyor. Onları mutlu etmek ise iyi organize olursanız çok kolay. Üşenmeden yemeklerini yedirmeli, yıkamalı, uyutmalı, hesaplarına para yatırmalı, arada da eğlence ihtiyaçlarını gidermek için diskoya, bara, saunaya filan sokmalıyız. Bir tuvalete götürmüyoruz kendilerini.

Şimdi "ne var ki bunda?" diyorsunuz, çalışan sayınız 10'u geçtiğinde göreyim sizi. Her çalışanın kendine has huyları var. Biri çok paraya, diğeri çok uykuya ya da yemeğe ihtiyaç duyabiliyor. Bir saat sonra hepsinin huyunu suyunu benimsiyorsunuz, "Allah! Nikolai uykusuz kalmış" diye panikleyebiliyorsunuz. Yine de hepsinin aynı anda zuhur eden ihtiyaçlarını gidermek zor olabiliyor.

İhtiyaçlarını ise kendilerine ait menülerdeki verilerden takip ediyoruz. Yani ortalıkta "acıktım", "param bitti", "çok fena jakuziye giresim var" diye ağlaşan çalışanlar görüntüsü yok. Bu iyi. Daha da iyisi, onların memnuniyetini yüzde 90'ın üzerinde tuttuğunuzda



Uzayda turist çekmenin de kendine has kuralları var. Bizdeki "her şey dahil"lere benzemiyor

işlerin tıkır tıkır yürümesi. O zaman gezegendeki oksijen, güç ve diğer kaynakların üretimi de yüzde 90'lara çıkıyor.

Mutluluk/mutsuzluk bulaşıcı

Ama çalışanların ihtiyaçlarını tam olarak gidermek sadece kendi gezegeninizi ve işkolunuzu belirlediğiniz modda mümkün. Senaryolu modlarda hepsine oyunun başında ulaşamıyorsunuz, zaman geçtikçe ve paranız arttıkça alet edevat menüsünde belirmeye başlıyorlar. Bu da saçma tabii, paranız var ama çalışanlarınıza banyo satın alamıyorsunuz, bir süre sonra pis oldukları için mutsuzluktan verimleri düşüyor.

Burada çalışanları tek tek anlatacak değilim. Ama oyunda kilit rol oynayan, baş yardımcımız, sağ kolumuz, her sıkıştığımızda imdadımıza koşan, on parmağında on marifeti olan, tamamen güvenilir kişilik Venus Jones'u anlatmazsam eksik kalır. Güzelce ve genç (yaş 23) bir ablamız olan Venus'ün elinden gelmeyen iş yok ve acıksa da, uykusuz da kalsa çok verimli. Diğer çalışanlarla da mümkün mertebe iyi geçiniyor (bu da önemli oyunda!). Bütün modlarda ve senaryolarda karşımıza çıkan Venus, bugüne kadar bir miktar para biriktirmiş ve bu onun son işi.

Venus'ün dışında Norveçli asi genç Stig, tatmin edilmesi neredeyse imkansız kovboy kılıklı kadın Tami ve ne olursa olsun ayırmamanız gereken Japon ikizler var ilk sıralarda. İşin tuhafı, bu karakterler arasında gerçek işyerlerinde olduğu gibi negatif/pozitif elektriklenmeler var. Örneğin Tami sürekli söylenip duruyor ve gerçekten mutsuzsa önüne geleni bir yumrukta yere indiriyor (böylece onu da mutsuz ediyor, al başına belayı). Dolayısıyla insan ilişkilerini

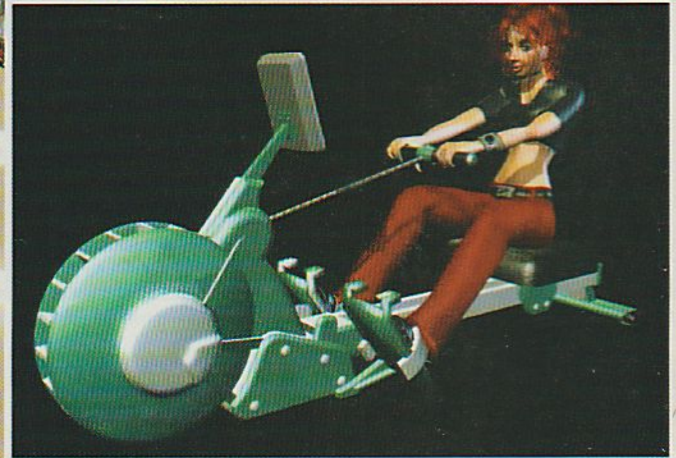


geliştirmek için türlü kombinasyonlarda karakterlerinizi konuşturduğunuzda bambaşka diyaloglar bekliyor sizi. Bir de bazen uzaylı yaratıklar gelip bir karakteri altüst edebiliyor. Bu durumda örneğin Tami'nin dilinden bal damlıyor bir süre, ama sonra kendine geliyor tabii.

Dostları düşmanları bilelim

Oyundaki diğer karakterlerimiz ise en beceriklileri Soldier olmak üzere robotlar ile aralarında gezegene dostça gelip kaynakları çaktırmadan tüketen Fribulan'ların, uzay tavuklarının ve tek ayaklı tek gözlü Rodent'lerin bulunduğu yaratıklar. Peki madem oyunda robotlar var, neden işlerin yürümesi için insanların kaprislerine boyun eğiyoruz? Bilemiyorum ama o insanlar oyunun tadı tuzu, bildiğimiz yaşam formunun örnekleri ve sanırım oyundaki tek eğlence unsuru oldukları için bu konumdalar. Ama psikiyatrlarının robot olması biraz komik.

Space Colony'de senaryoların yanı sıra gezegenlerin de



üç zorluk derecesi var. Sizi bekleyen 24 senaryoda ise farklı işler beceriyorsunuz: Madencilik, turizm, istilacı yaratıklarla savaş, hatta eski ekibi toplama. Kendi gezegeninizi seçebildiğiniz için oyunda hoşlanmıyorsanız örneğin çatışmadan uzak kalabilirsiniz ve yerine başka bir görev alırsınız. Ama karakterlerin özellikleri hangi gezegende olursanız olun değişmiyor, üzgünüm!

Bu çok seçenekli gezegen ortamının yanında oyunu tekrar tekrar oynanabilir kılan bir diğer özellik ise Campaign Editor, yani kendi haritanızı ve senaryonuzu oluşturma şansınız. Bu haliyle de gayet ilgi çekici bir oyun Space Colony. Güçlü grafikleri, ses efektleri ve yapay zeka, karakterlerin çok değişik ve değişken olması, ayrıca güzel müzikler çalması ve gerekirse kendi MP3 kayıtlarınızdan kendi playlist'inizi oluşturmanıza izin vermesi gibi hoşluklarıyla da sınıfı iyi bir notla geçiyor. Aferin.

Esra Akın

PRO PUAN

✓ Güzel bir konu, zengin bir içerik, doğru düzgün ses, müzik ve grafik, birtakım eğlence unsurları

✗ Ufak tefek senaryo hataları dışında pek eksiği yok gibi

Verilen paraya ve saatlere pişman etmeyecek, güzel ve eğlenceli bir oyun

83

No Man's Land

TÜR: RTS **ÜRETİCİ:** CDV Software **DAĞITIMCI:** CDV Software www.nomans-land.com **SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:** 667 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Amerikan tarihini RTS yoluyla öğrenme kılavuzu



Kızılderililer, İspanyollar, İngilizler... Amerikan tarihinde rol üstlenmiş bu milletlerden geriye mesela Uzakdoğuluların kalması ilginç.

CDV Software firması tarafından yapılan bir real time strateji oyunu No Man's Land. Aslında yeni RTS'lere pek fazla bir şey kattığı söylenemez, ama yine de bir RTS'de ilk kez Amerika'nın keşfi ve sonrasında oluşan kolonilerle yerli halk konusu işleniyor. 16-19'uncu yüzyıllar arasını ele alan oyunun ana teması doğal olarak Amerikan tarihine dayanıyor.

No Man's Land'de 6 ırkımız var: İspanyollar, İngilizler, göçmenler, öncüler, orman ve bozkır Kızılderilileri. 3 campaign arasında 6 tane hikaye var ve her biri 30'dan fazla bölüm içeriyor. Campaign'lerde bulunan demolar ve intro'lar, daha baştan oyuna kendimizi kaptırmamızı sağlıyor (insanın "atımı getirin" diyesi geliyor). Bu campaign'lerde oyuna İspanyollar, İngilizler ya da yerlilerle başlayabiliyoruz.

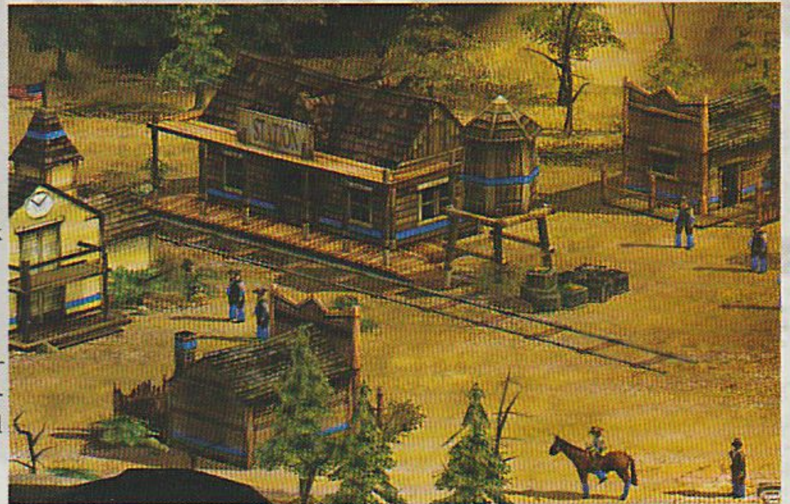
Ayrıntılara geçmeden önce belirtmeliyim ki oyun birçok açıdan Age of Empires serisine benziyor. Sesler, özellikle de savaş sesleri sanki Age of Empires'dan alınıp konmuş gibi... Tabii kendilerinin ırklara göre ekledikleri müzikler de var ve bunlar gayet hoş.

Sistem bir yerden tanıdık

Oyunda Warcraft'ın benzeri bir sistem var. Kahramanlarımız oynadıkça, adam öldürdükçe vs. gelişerek deneyim kazanıyor ve sonucunda level atlayarak yeni yetenekler ediniyor. Büyücülük sistemi bazı farklarla burada da var. Büyüleri level atladıkça değil binalarda araştırma yaptıkça kahramanlarımıza kazandırıyoruz. Kontrolü ise yine mana ile oluyor, yani mananız varsa büyüyü yapın, yoksa oturun bekleyin ki mananız artsın. Aynı level atlama sistemi bütün birimlerde var ama diğerlerine kattığı artı sadece vuruş güçlerinin biraz daha artması.

Oyunda önce İspanyollar campaign'inde despot kahramanımız Carvinez'in önderliğinde yeni topraklardaki İspanyolların ellerindeki altın madenlerini denetlemeye gidiyoruz. Carvinez yeni topraklara ayak bastığında ilk durağı Navajo'da İngiliz savaş gemilerinin büyük saldırısına uğrayan İspanyolları görünce gözünü İngiliz gemilerine dikiyor. Bundan sonra başımıza büyük bela olacak Kızılderililerle karşılaşıyoruz ve uzun süre bu arkadaşlar yakamızı bırakmıyor.

No Man's Land'deki bir başka unsur da "bounty hunters" denen birim. Bildiğimiz kafa avcılarından oluşan bu birim civardaysa kiralayıp düşmanlarımızın başına salabiliyoruz. Ancak ilginç bir özellikleri var ki o çağda sniper kullanıyorlar. Ben nasıl bir şekli şemali olacağını kafamda canlandıramadım ama yapımcılar yaratmış, bir şey diyemiyorum. Bunun dışında 300 yıllık bir zaman dilimini barındırdığı için tabii ki eldeki teknolojik gelişmeyi de

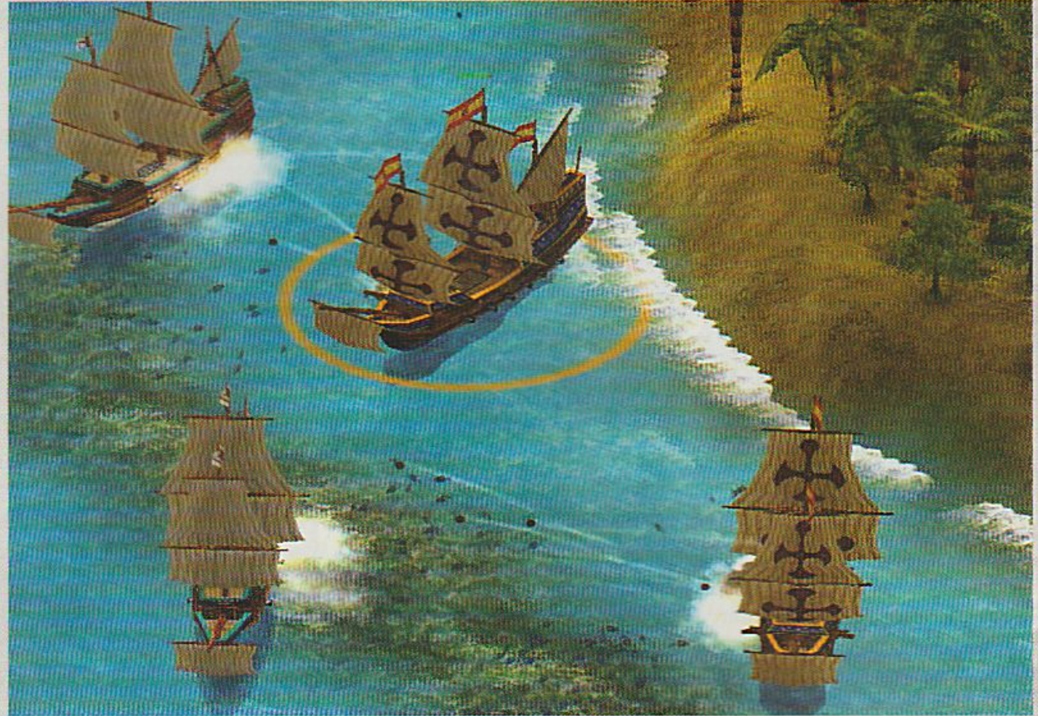


Renk uyumu sağlansın diye kovboylar ve atları aynı renk tozluk kullanıyorlar, bayraktaki mavi de o yüzden!

ellerinden geledigince oyuna yansıtmaya çalışmışlar. İlk zamanlarda tüm yolları besleyip yetiştirdikleri atların üzerinde yol alan ırklarımız, zaman ilerledikçe daha komplike araçlara geçiş yapıyor.

İşçilere iyi bakın

Oyunda evleri inşa edebilmek için oduna, ekonomimizi kurabilmek için paraya, aç kalmamak için yemeğe ve birim üretebilmek için eve ihtiyacımız var. Ayrıca biri kadın diğeri erkek iki işçimizle bitiriyoruz bütün işleri. Kadın işçi çiftliklerden ürün toplarken erkek işçilere oranla daha hızlı, erkek işçi ise altın madeninden altın çıkartırken kadınlara göre daha hızlı. İhtiyaca göre üretimimize dikkat etmemiz gerekiyor. Bunun dışında yerlilerin işçileri savaşabilirken bizim soylu Avrupa kolonilerimizin işçilerinin böyle vasıflara ulaşabilmeleri için ana binalarımızdan upgrade etmemiz gerekiyor.



Gemiler No Man's Land'in en önemli birimlerinden biri. Özellikle de İspanyollar için.

Altı ırkın da yayılma prensipleri aynı, sadece binaların isimleri ve şekilleri farklılık gösteriyor. Irklar arasındaki denge ise gerçekten başarılı şekilde sağlanmış. Zaten oyunun genel olarak beğenilmesinin en büyük sebebi bu. RTS dendiğinde en büyük problem olan ırklar arasındaki denge tam anlamıyla bu oyunda oturtulmuş durumda.

Multiplayer kısmında ise 6 adet sistem bulunuyor. Bunlar deatmatch, eliminate heroes (heronuzu öldürmeye dayalı oyun), domination , king of the hill, defend/destroy train ve railroad yarışı. Özellikle son ikisi hiç fena değil. İlkinde adından da belli olduğu üzere bir grup treni korumaya çalışırken diğer grup saldırarak yok etmeye çalışıyor. Diğer oyun ise tren yolunu en hızlı kimin döşeyeceğinin yarışı. Oyunda hem internette oynamamız için GameSpy Launcher hem de LAN'da oynama seçenekleri var. Oyunu CD'sinden yüklerken GameSpy Launcher yükleyip yüklememeyi öneriyor, eğer istiyorsanız o kısmını kaçırmayın!



Grafikler zorluyor

Firma, oyunun grafik sistemini kendi tasarlamış ama doğrusu pek başarılı bulmadım. Grafikleri sonuna kadar açtığımızda görsel olarak gayet güzel ama benim test bilgisayarımın konfigürasyonunda (2.4 GHZ işlemci, 1 GB RAM, GeForce 4 ekran kartı) gerçekten çok zorlandım, gerisini siz düşünün. Grafikleri düşürdüğümüzde bile biraz zorlanma görebiliyoruz. Ancak mouse scroll'u ile yapılan zoom, savaş sırasındaki karışıklıklarda birimlerimize yaklaşarak rahatlıkla seçim yapabilmemizi sağlıyor. Konsept olarak bina çizimleri de gayet güzel. Müziklere baktığımızda ise her ırkın kendini yansıtan güzel müzikleri olduğunu görüyoruz. Öncüler kovboy müzikleriyle, İspanyollar klasik gitar sololarıyla bezenmiş müziklerle ortalıklarda dolanıyor.

RTS'leri seviyorsanız ve Amerikan tarihine ilgi duyuyorsanız bu oyunu kaçırmayın, çünkü bir güzel eğlenebilirsiniz. Ama Warcraft III gibi bir başarı beklemeyin. Age of Empires sevenlerse oyunu alıp serinin devamıymış gibi hiç sıkılmadan oynayabilir. Bu arada size tavsiyem, oyunun başındaki filmi dikkatle izleyin, orada bir yerlinin gelen kolonilerle ilk karşılaşmasında elini dostça kaldırmasına rağmen vurulduğunu göreceksiniz. İşte bu yüzden oyun Amerikan tarihine harfiyen uygun olmuş!

Volkan Alkan

PRO PUAN

✓ Irklar arasındaki dengeler düzgün, müzikler etkileyici, Amerikan tarihi bire bir işlenmiş, bir de yeni multiplayer seçenekleri sunuyor

✗ Grafik yapısı bilgisayarımızı en düşük kalitede bile zorluyor, ses efektleri pek yaratıcı değil

İyi bir RTS ve Amerikan tarihi dersi karışımı. Sırf öğrenmek için bile oynanabilir

70

Nokia 7600

Telefon ve aksesuarlarda fütüristik tasarımlar

Nokia'nın yeni üçüncü kuşak telefonu 7600, kompakt kamerası, 123 gramlık ağırlığı (aslında hafifliği), WCDMA uyumuyla ilginç bir alternatif olarak önümüzde beliriyor. Mobil cihazlara daha hızlı veri ve kaliteli görüntü olanağı sunan üçüncü jenerasyon mobil kablosuz teknolojisi olan WCDMA ile kullanıcılar, yüksek kalitede video görüntü ve içerik elde etme imkanına sahip.

7600, fotoğraf ve video çekme, görüntü kaydetme, multimedya mesaj gönderme ve alma, cep telefonundan e-posta gönderme ve müzik dinleme gibi özellikleri bir arada sunuyor. İlk etapta göze çarpan özelikleri arasında VGA kamerası, 65 bin renk kapasitesine sahip ekranı, 87mmx78mmx 18.6mm'lik ölçüleri, 2.5 dakikaya kadar hareketli ve sesli görüntü kaydetme, real-time müzik videoları ve TV haberlerini izleme bulunuyor.

Entegre MP3/AAC müzik çalar sayesinde telefon hafızasına yüklenen 50 dakika uzunluktaki müzikler CD kalitesinde çalınabiliyor. Müzik ve diğer içerikler hareket halindeyken ya da kızılötesi yoluyla PC, Bluetooth ve USB bağlantısı ile yüklenebiliyor. XHTML tarayıcı ile kullanıcılar zengin mobil servisleri araştırabiliyorlar. Polifonik zil sesleri, Java uygulamaları desteği ve WCDMA şebekelerinde mevcut, saniyede 384 kilobit'e kadar çıkan veri bağlantısı, Nokia 7600'ın diğer özellikleri arasında. Nokia 7600'ın GSM şebekelerinde 4 saate, WCDMA'de ise 2,9 saate kadar konuşma süresi bulunurken, her iki şebekede de bekleme süresi 12.5 gün.

7600'la birlikte dijital fotoğrafların masa üstünde veya raflarda sergilenmesine olanak sağlayan Nokia İmaj Çerçevesi de hayatımıza giriyor. Nokia İmaj Çerçevesi iki farklı şekilde bulunuyor: Sadece kızılötesi bağlantılı ilk versiyonda diğer kızılötesi özelliğindeki telefonlara 50 adete kadar resim gönderme ve renkli ekranda bunları arka arkaya görüntülü olarak sergileme imkanı tanıyor. İkinci versiyon ise Nokia MMS yoluyla resim yollamaya olanak sağlayacak.

Nokia ayrıca ürün grubuna yeni imaj aksesuarları da ekledi. Bu giyinebilir ürünler arasında kişiselleştirilmiş dijital madalyon ve cep kaleydoskopları var. Farklı kapasitelerde görüntü saklayabilen ve kızılötesi ile yollayabilen bu aksesuarlar, adeta birer arzu nesnesi.



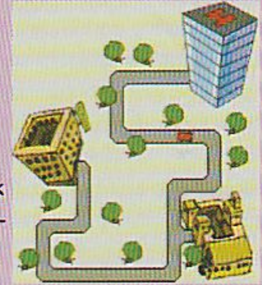
Cebimdeki Oyunlar

Sinema filminin biletleri kapış kapış. Yer bulamayanlar buradan buyursun, Asmalı Konak'ın mobil oyunu geliştirildi. Oyun dünyasının en çok televole ahalisine hitap edecek olan Asmalı Konak [Urgup]'ün başrolünde tabii ki Seymen, Bahar ve Dicle var.

Dolayısıyla önce e-posta zincirlerinde, sonra da ana haber bültenlerinde ve magazin programlarında filan Bahar'ın dazlak kafasının ve Seymen'in burnunu kurcalamasının görüntülerini kaçırdıysanız bu minik ekran görüntüleri size ilaç gibi gelebilir. Hem bakarsınız bu oyun bir başlangıçtır ve Özcan Deniz entrikalarla dolu bir adventure serisiyle gün gelip Tony Hawk gibi yılda 600 milyon dolar kazanabilir.

Asmalı Konak [Urgup]

Oyunun konusuna gelince... Seymen Ağa koşarak Dicle'nin yanına gelir konuşma ekranı açılır. Seymen, Bahar'ın çok hasta olduğunu söyler ve Dicle'den yardım ister. Dicle de ona 2 iksir ve 3 ot toplarsa gerekli ilacı yapacağını söyler. Oyun böylece başlar. Seymen Ağa engellerden atlayarak, düşmanlardan kaçarak ilk iksiri bulmaya çalışır. İksiri bulunca Dicle'nin yanına gelir ve iksiri kazana koyar. Dicle, yeni bulması gereken iksir veya otun adını söyleyerek Seymen Ağaya yeni görevleri bildirir. Birinci level'daki amaç, ilacı en kısa zamanda hastanedeki Bahar'a ulaştırmaktır. Oyunun bunun gibi 4 level'ı daha var.



Başarı Mobile'ın geliştirdiği oyun, filmle aynı anda, yani bugünlerde piyasaya sürülüyor. Asmalı Konak sinema filminin ana sponsoru Siemens Mobile olduğu için yapılan anlaşmaya göre oyun, Siemens telefonu olanlar için 3,5 milyon TL'den, diğer telefonlar için de 5 milyon TL'den satışa sunuluyor. Siemens telefonu olanlar J6000, diğer telefonları kullananlar ise J6001 kodunu kullanacak.

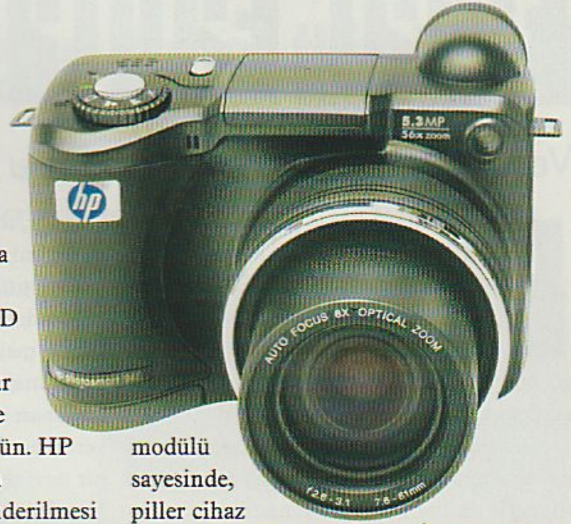
Asmalı Konak [Urgup]'ü 15 Ekim'den itibaren www.mobiloyuncu.com ve www.oyunparki.com adreslerinden indirebilirsiniz. Daha detaylı bilgi almak için http://forum.mobiloyuncu.com adresini de ziyaret edebilirsiniz. Ayrıca Ekim - Kasım dönemi en yüksek skoru gönderenlere sürpriz ödüller var.

URL:
www.mobiloyuncu.com

Destekleyen telefonlar
Nokia 7650, 3650, 3510i, 3300, 5100, 6100, 6600, 6610
Siemens S55, SL55, ML55
Samsung S300, C100
Sony Ericsson P800

PhotoSmart 945

HP'nin yeni dijital fotoğraf makinesi



HP, yeni dijital fotoğraf makinesi PhotoSmart 945'i Türkiye'de satışa sundu. Ürün, sahip olduğu Retinex görüntüleme teknolojisiyle, çekilen fotoğrafların insan gözünün algıladığı kalitede olmasını mümkün kılıyor. Bu teknoloji, bir fotoğrafta, önde yer alan nesnelerle arkada yer alan nesnelerin aynı aydınlanma düzeyiyle görüntülenmesini sağlıyor. Böylece objektife yakın olan bir nesnenin daha aydınlık, uzakta yer alan bir nesnenin ise nispeten karanlık çıkması engelleniyor ve fotoğrafta doğallık duygusu yaratılmış oluyor.

56x zoom özelliği olan PhotoSmart 945 ile çekilen fotoğrafların basılması ya da başkalarıyla paylaşılması da kolay. Kullanıcı, çektiği fotoğrafı makine üzerinden seçip yazıcıya ya da bilgisayara gönderebiliyor. Yazıcıdan çıktı almak için arada bir bilgisayar olması da gerekmiyor. On-camera yardımcısı olan ürünün kullanımıyla ilgili detaylar, 2 inçlik LCD ekrandan okunabiliyor.

Makinede bir de mikrofon var ve bu mikrofonla sesli fotoğraf ve kısa video klipler çekmek mümkün. HP Instant Share yazılımı ile çekilen fotoğrafların e-posta yoluyla gönderilmesi işlemi de basitleştirilmiş. Fotoğraflar, e-postalara düşük boyutlu olarak ekleniyor.

HP Memories Disc Creator yazılımı ile de fotoğrafların düzenlenmesi, görüntülenmesi ve bir slayt gösterisi şeklinde kaydedilmesi sağlanıyor. Bu slayt gösterilerini bir CD'ye kaydetmek ve bir bilgisayar ya da televizyon aracılığıyla seyretmek mümkün. Ürünün opsiyonel masaüstü modülü sayesinde, piller cihaz içinde şarj edilebiliyor. PhotoSmart 945'in Türkiye satış fiyatı 545 dolar + KDV.

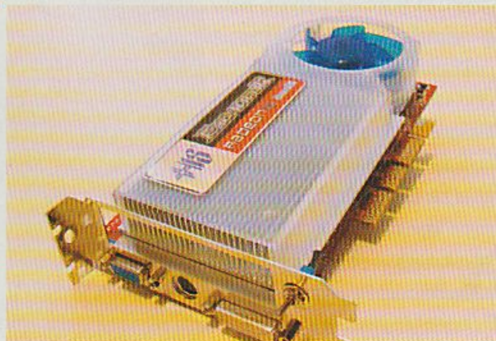
Bu haftaki yarışma sorumuza da böylece sıra geliyor. Geçen hafta (sayı 10) Offline sayfamızda hangi oyuna yer verdik? Yanıtları acilen ve doğru olarak yarisma@progamermag.com adresine bekliyoruz. Doğru cevabı bilen 100'üncü kişi Avaturk'ten sürpriz bir oyun kazanacak.

Radeon'lar buz kesti

HIS Excalibur 9800Pro IceQ ile bilgisayarlar her zamankinden daha cool

Bilgisayarlarımızdaki fanları sadece gürültü üreten pervaneler olarak görmekten vazgeçip ciddiye almak için bir sebebimiz daha oldu. Radeon'un, DHES (Direct Heat Exhaust System) adı verilen soğutma sistemini kullanan HIS Excalibur 9800Pro IceQ ekran kartı, üzerinde normal ve yüksek performanslar için ayarlanabilen yeni bir soğutucuyla geliyor. 380 MHz'lik Radeon 9800 çekirdeğini kullanan bu yeni kart, 256 bit DDR RAM kullanıyor.

HIS Excalibur 9800Pro IceQ ile Radeon, yeni nesil 3D bilgisayar oyunlarındaki performansını da artırmak niyetinde. 128 MB DDR ve 256 MB DDR2 RAM ile, sistem hafızasından çipe veri transferini hızlandıran AGP 8X standartlarını ve 256 bit memory bus desteğine de sahip olan IceQ istenilen soğutma (ve dolayısıyla gürültü) düzeyini seçebildiğiniz ilk ekran kartı. Ayrı bir pasif soğutucu ile Memory Cooling işlemini de gerçekleştiren bu yeni Radeon'un diğer özellikleri arasında DirectX 9.0'ı destekleyen ve daha karmaşık gerçekçi ışıklandırma efektlerini mümkün kılan Smartshader teknolojisi ile 3D objelerin görünümlerini ve hareketlerini daha doğal gösteren Truform teknolojisini saymak mümkün. Bu yeni ve her zamankinden daha cool Radeon'u kullanmak için ise sisteminizin en az 128 MB RAM'e 300 Watt ya da daha üstü bir güç kaynağına, AGP 8X/4X uyumlu PII ya da K6/Athlon düzeyinden başlayan bir işlemciye ihtiyacı var.



XGI'dan üçlü salto

Şimdiye kadar SiS'in grafik kartı üretimi işlerine bakan kendi halinde bir departman olarak tanıdığımız XGI, işlemci piyasasında tek başına ayakta durmaya karar verdi ve üç yeni grafik işlemcisi ile pazara giriyor.

Valori ismli bu yeni serinin en büyük özelliği Voodoo'larda olduğu gibi bir kart üzerinde 2 GPU kullanımına olanak vermesi. Firma ayrıca bir yandan da notebook pazarı için Trident grafik çiplerini üretmeye devam edeceğini açıkladı.

XGI'ın profesyonellerden sıradan kullanıcılara doğru üç farklı kullanıcı profili için tasarlanan yeni grafik işlemcileri XG40, XG41 ve XG42'ye önümüzdeki aylarda dizüstü bilgisayarlar için tasarlanan XP5 de katılacak.

Final Fantasy'e az kaldı

Verdikleri tarihe uyarlarsa bu ayın 28'inde çıkacak

Final Fantasy XI ile pek yakında Final Fantasy dünyası karşımıza online olarak geliyor. Yazılanlara ve screenshot'lara bakılırsa diğer MMORPG'lerden çok farklı görünüyor, ancak FF hayranlarını tatmin edeceği kesin.

Klasik FF oyunlarında gördüğümüz job sistemi (bir nevi karakter sınıfı) tümüyle online FF'ye de yansıtılmış durumda. Şimdilik 5 ırk ve 6 job ile karışımıza çıkıyor. Hume (insan), elvan (elf), tarutaru, mithra ve galka ırkları ile warrior, thief, monk, white mage, black mage, red mage sınıflarını seçebiliyoruz. Warrior, thief ve monk bildiğimiz karakterler ama mage sınıflarının arasındaki fark sadece renkleri değil! White mage bildiğimiz priest, black mage ise ateş gücünü kullanan ve rakibine zarar veren bir karaktere sahip, yani bir nevi wizard. Red mage ise hem black hem de white mage özellikleri gösteren ama her ikisini de tam anlamda kullanamayan silahlı bir çift karakter, yani hem büyücülük hem de warrior özelliklerini kullanabiliyor. Oyunun çıkmasına bu kadar az süre kalmasına rağmen yapımcılar hâlâ yeni sınıfları gizliyor, ama aldığımız duyumlara göre paladin, dark knight, bard, ranger, beastmaster ve daha bir sürü karakterin olduğu söyleniyor.





Oyunda 3 tip quest olacak. Bunlardan ilki, bildiğimiz quest yöntemi, yani NPC'lerden alınan işler. Diğeri mission, yani bazı insanların sizleri para, eşya karşılığında paralı asker olarak grubuna katacağı cinsten görevler. Bir de ülke bazlı savaş sistemleri var. Ülkenize ya da ırkınıza gelecek olan questler sonucunda ya bir bölgeyi ele geçirmek için saldırabilir ya da size ve yaşadığınız bölgeye yapılan saldırılara beraberce göğüs gererek ülkenizi savunmanız gerekebilir. Sonucunda her birey belirlenen sisteme uygun olarak bir savaş puanı kazanıyor ve bu puanlar yeni silahlar, özellikler almak için harcanıyor. Bunun dışında her oyunda olduğu gibi balıkçılık, madencilik gibi özellikler de oyuna eklenecek.

Warhammer Online

Masaüstünden dünyaya çıkış yolları...

Yapımını Climax Development, dağıtımını ise Sega of America'nın yapacağı Warhammer Online'ı 2004'ün ikinci çeyreğinde oynayabileceğimiz açıklandı. Bildiğiniz gibi Warhammer, çok geniş bir dünya. Aynı zamanda masaüstü oynanabilen bir oyun olan Warhammer'ın grafikleri ise gerçekten büyüleyici.

Ayrıca bu tarz bir oyunda ilk kez iyiliksever bir dark elf olma şansını yakalayabileceğiz. Yapımcıların söylediklerine göre istediğimiz karakteri seçebiliyoruz ama iyiliği ya da kötülüğü bizim oyun tarzımıza göre değişiyor. Bir diğer güzellik ise oyunda 70'ten fazla special skill olması.

Warhammer'daki dünyanın adı Reikland; 3 şehrin adları da Nuln, Marienburg ve Aitdorf. Yapımcılar gerçek Warhammer'da olduğu gibi belli bir mana sayısı ve buna bağlı olarak mana sayısı isteyen büyüler yerine daha farklı bir sistem olacağını söylüyor. Bu da Warhammer Online'ı benzer oyunlardan farklı kılacak. 25 farklı büyü stilinin 50 farklı varyasyonu ile gayet geniş bir büyü katalogu olacağı söyleniyor.



Another World [aka Out of this World]

Sadece varlığıyla bile mevcut teknolojinin sınırları içinde özgün bir iş yapılabileceğini ispatladığı için klasik olma payesine ulaşmıştır

1991'in şu gönlümde ayrı bir yeri vardır. İlk gençliğin doruklarında olmam şöyle dursun, o sene ortaya konan işlerin dökümüne baktığımda hayret etmeden duramam. Metallica, kara albümünü; Guns, Use Your Illusion ikilisini; Nirvana, Nevermind'ı; Pearl Jam, Ten'i; U2, Achtung Baby'i; REM, Out of Time'ı; Tori Amos, Little Earthquakes'i, Emrah ise Magnum Opus'u kabul edilebilecek "Hoş Geldin Gülüm" ü yayınlayarak müzik endüstrisine unutulmayacak artılar kazandırmıştı.

Müzik alemi coştu da, bilgisayar oyunu alemi boş mu durdu? Şu listeye bakın: Sid Meier'ın Civilization'ı, Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge ve kanımca tüm zamanların en atmosferik oyunu Another World. Bu oyunu şöyle anlatmak mümkün olabilir:

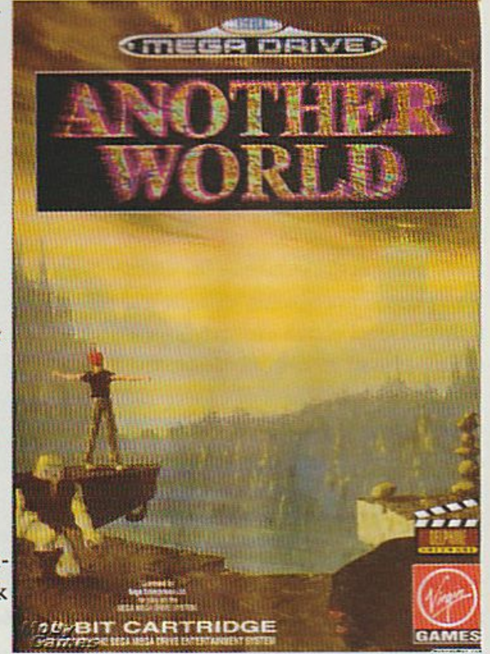
Geçmiş zaman olur ki

Fransa'nın oyunlar konusunda sayılı yazılımcılarından Delphine Software, Future Wars isimli adventure oyununun Kıta Avrupa'sı çapındaki başarısından öyle memnundu ki, oyunun görsel dizaynını yapan Erik Chahi adlı çıtıpıtı genç, aylar sonra firmanın kapısını tekrar çalıp utangaç bir şekilde "İzninizle görmenizi istediğim bir projem var" dediğinde sanki o saniyeden bunun görülmüş bütün formların üzerinde bir oyun olacağını tahmin etmişlerdi.

Erik'e "İznin lafı mı olur Erik'ciğim, vur kapıyı gir" derken de bu tahminden doğan bir rahatlık seziliyordu. Oyunun bir dakikalık demosunu izleyen Delphine kurmayları, hayranlıklarını gizleyememişti. Öyle ki içlerinden biri gürüldemiş, "Bu oyun yıkılıyor hacı" diyerek Erik'in sırtına bir şaplak indirmişti. Erik bir köşede kızarmış Zeki Müren entonasyonu ile "estafirullah, reca ederim" derken, kurmaylardan bir diğeri telefonu kapmış ve dağıtımcı firmalarla konuşmaya başlamıştı bile: "100 parti mal yolluyoz hazır olun... evet canım... evet... Bütün Avrupa'ya dağıtacaz..."

Yukarıdaki hadise aslen nasıl cereyan etti bilmiyorum. Ama hikayemde doğru bir nokta vardır ki Erik Chahi bu oyunu tek başına yazmıştır. Ses ve müziğin bir kısmını yapan Jean-Francois Freitas dışında bu oyuna fasılasız 2 senesini veren Erik Chahi'yi alkışlamayalım da ne yapalım?..

Şimdi yanlış anlaşılma olmasın, "bir işe 2 senesini vereni sorgusuz sualsiz alkışlarız" gibi otomatik portakal reaksiyonlarımız yok. Lâkin Another World kalibresinde işlere yer yer alkış yetmeyecek, Avni Aker tribünlerini doldurmuş Trabzonspor seyircisi gibi ıslıklamak, sırılsıklam bir mutluluk içinde horon tepmek bile gerekebilecektir.



Atmosferik oyunların kralı

Another World, 2 adet double density diskette, benzerine rastlanmamış bir görsel uyum ve hayalgücünü sunmak, üstüne de ikna edici bir atmosfer yaratmak becerisini göstermiş bir oyundur. Şöyle ki; Another World kod yazma arabirimi dışında bilgisayar oyunu olduğu fikrinden sizi uzaklaştırmak akıllılığını gösterebilmiş ender oyunlardandır. Disketi taktıktan sonra zor zor har har yükleme, kod sorma ekranı ve şrrrak diye demo, demonun uzantısıymışçasına devam eden oyunun başlangıcı, insanı hemen oyunun içine çeker. Oyuna başladıktan sonra hiçbir basmakalıp unsur görülmez. Ne inventory ekranı, ne kaydetme, ne skor tablosu, ne de "kaç hakkımız kalmış" detayları bizi oyunun atmosferinden uzaklaştırabilir.



Eğer bir silah almamız gerekiyorsa o silah kompozisyon içinde olan bitenle uyumlu bir şekilde görebileceğimiz bir yere konuşlanmıştır. Eğer silahı almışsak oyunun grafikleriyle uyumlu bir cutscene ile silaha sahip olduğumuzu görürüz. Silahın power ışığının bile karakterin elinden takip edildiğini hatırlatırsak, Erik ağabeyin gerçekten de isabetli bir şekilde bu gibi arabirimlerden kaçındığını anlar, horona devam ederiz.

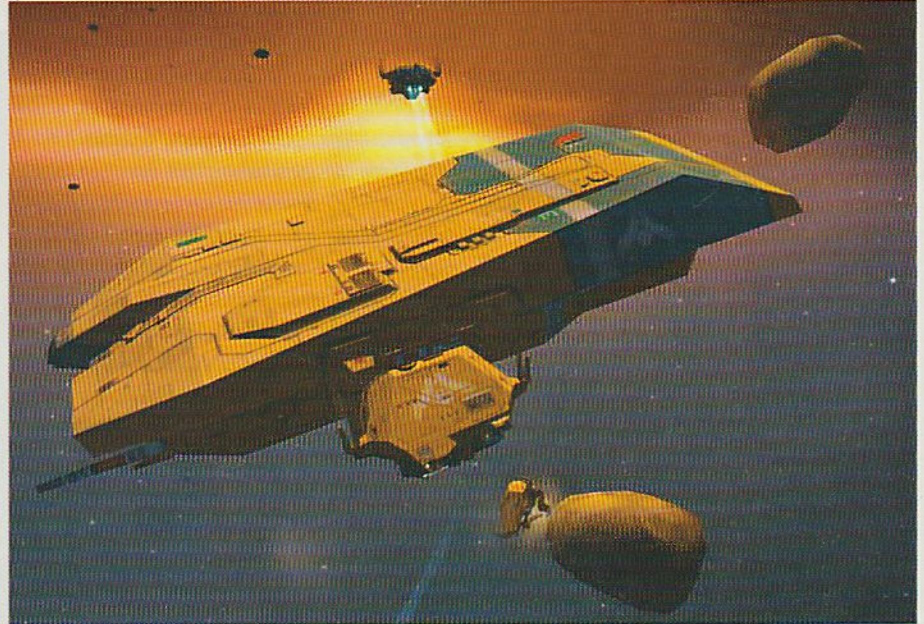
Her oyunu aynı dandik 3D shooter oyun motorunun taklidi, benzeri 3D modelleme galerisi kabilinde yaratan, yaratıcılığını donanımın yapabildiği matematik işlemlere hapseden oyun yapımcıları avucunu yalasın, Another World'üm geyik dünyasındaki haklı unvanını, muteber konumunu korusun.

otisagabey

Homeworld 2

Hiigaran ırkının kurtuluşu doğru stratejiyle hareket etmesine bağlı. O halde birimlerimizi tanıyalım...

Homeworld 2'deki görevleri nasıl geçeceğinizi tek tek anlatmayacağız ama zaten oyundaki birimleri tanırsanız bu iş kendiliğinden çözülecektir. Ya, bildiniz, birimleri tanıyacağız.



Mobile Refinery'ler ile ana geminizin uzağındaki kaynakları zorlanmadan toplayabilirsiniz. Ama koruma vermeyi unutmayın.

Fighter tipi üniteler

Scout

Scout çok güçsüz ve zırhsız bir ünite. Probe'dan sonra oyunun en hızlı ikinci ünitesi. Genel olarak düşman ünitelerinin takip edilmesi ve kontrol işlerinde oldukça yararlı. Fakat çok zayıf olduğu için bu işi oldukça hızlı yapmalısınız. Ayrıca Scoutları düşman ünitelerini tuzağa düşürmek veya bir yerden uzaklaştırmak için de kullanabilirsiniz.

Güçlü Olduğu Birimler: Yok
Zayıf Olduğu Birimler: Hepsi
Ücret: 350 RU
Maksimum Hız: 480
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 9
Sağlık: 90
Bir bölükteki gemi sayısı: 3
Gereksinimler: Yok

Interceptor

Oyun başında en çok kullanacağınız, en ucuz ünite. Oldukça iyi manevra kabiliyetine sahip. Scout'lardan daha yavaş olsa da daha hızlı ve güçlü. Saldırı anında firkateyn tipi ünitelerin önünde birkaç tane Interceptor bulundurursanız daha rahat savaşabilirsiniz. Eğer Destroyer gibi büyük firkateynleri koruyorlarsa, Interceptor'ları kaybetmekten korkmayın. Çünkü büyük firkateynler oldukça önemli, ayrıca yüksek fiyata ve uzun yapım süresine sahipler.

Güçlü Olduğu Birimler: Fighter, Bomber
Zayıf Olduğu Birimler: Corvette, Frigate, Capital Gemileri
Ücret: 500 RU
Maksimum Hız: 325
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 36
Sağlık: 150
Bir bölükteki gemi sayısı: 5
Gereksinimler: Fighter Facility



Ion Frigate'ler büyük gemileri haklamak için ideal. Ama Bomber'lara karşı zayıflar.

Bomber

Güçlü Olduğu Birimler: Frigate, Capital Gemileri, Subsystem
Zayıf Olduğu Birimler: Corvette, Anti-Fighter Frigate'leri
Ücret: 550 RU
Maksimum Hız: 260
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 439
Sağlık: 150
Bir bölükteki gemi sayısı: 5
Gereksinimler: Fighter Facility

Corvette Tipi Üniteler

Gunship

Yavaş olduğu için çok kolay hedef oluyor. Manevra kabiliyeti ve saldırı gücü oranlandığında hemen hemen Interceptor'lar ile aynı sayılabilir. Bu yüzden bu üniteleri sadece gerektiğinde üretin. Eğer Frigate ya da Corvette tipi bir ünite ile karşılaşırsanız Gunship'in pek bir şansı kalmıyor. O yüzden bu tip gemilere yaklaşmayın. Genel olarak Bomber ve Flack Frigate tipi ünitelere karşı oldukça başarılılar.

Güçlü Olduğu Birimler: Fighter
Zayıf Olduğu Birimler: Corvette, Frigate, Capital Gemileri
Ücret: 625 RU
Maksimum Hız: 215
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 56
Sağlık: 1200
Bir bölükteki gemi sayısı: 3
Gereksinimler: Corvette Facility


Daha küçük gemilerle korunmayan Capital ve Frigate sınıfı gemiler kolay hedeftir.

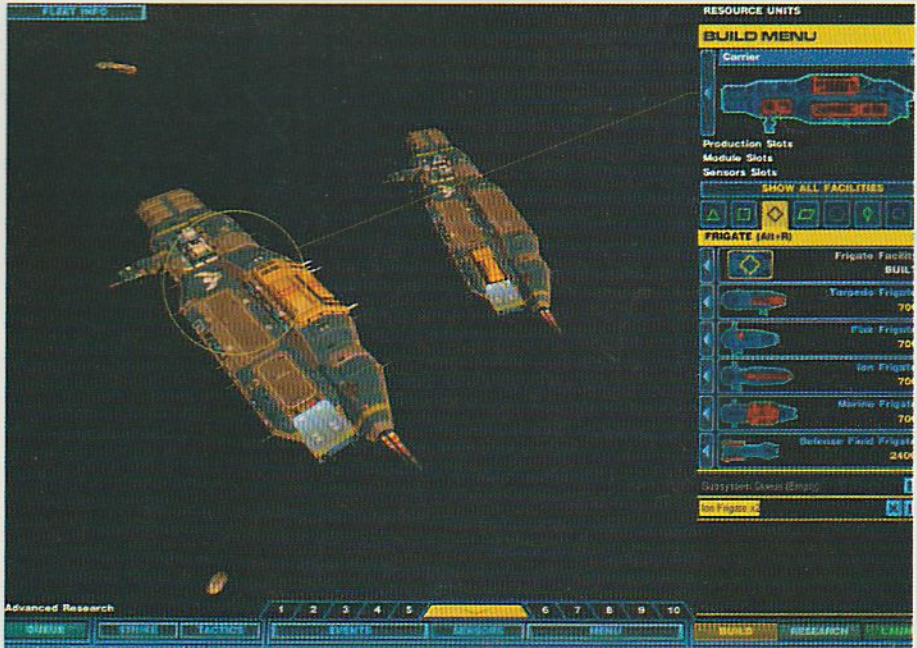
Pulsar Gunship
Diğer Corvette tipi ünitelere karşı oldukça etkili. Fakat yine de bu üniteler tek başlarına savaş alanında pek bir şey yapamıyor. Özellikle Anti-Corvette Frigate tipi ünitelerden uzak tutulması gerekiyor. Eğer arkalarında Frigate tipi üniteler varsa oldukça etkili bir hale geliyorlar.
Güçlü Olduğu Birimler: Corvette, Frigate
Zayıf Olduğu Birimler: Capital Gemileri
Ücret: 625 RU
Maksimum Hız: 215
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 54
Sağlık: 1200
Bir bölükteki gemi sayısı: 3
Gereksinimler: Corvette Facility

Minelayer
Savaş alanında aktif olarak savaşmak için tasarlanmamış. Deploy Mines özelliği seçildiğinde belirli bir alan içerisine mayın döşeyebilir. Eğer mayınlar döşenmişse Minelayer ünitesini bu bölgede tutun. Düşman üniteleri çok kolay bir şekilde tuzağa düşecektir. Herhangi bir komut verilmezse ve etrafında mayın yoksa Minelayer otomatik mayın atmaya başlayacaktır. Özellikle düşman Mothership'ine doğru çevirirseniz bu mayınların Capital gemilerini vurma şansı oldukça yüksek olacaktır.
Güçlü Olduğu Birimler: Capital Gemileri
Zayıf Olduğu Birimler: Corvette, Frigate
Ücret: 800 RU
Maksimum Hız: 215
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 48
Sağlık: 400
Bir bölükteki gemi sayısı: 1
Gereksinimler: Corvette Facility, Advanced Researh Module, Minelaying Teknolojisi

Frigate tipi üniteler
Torpedo Frigate
Anti-Corvette Firagate tipi bir ünitedir. Corvette ve Frigate tipi ünitelere karşı oldukça güçlüdür. Fakat savaş alanında tek başlarına bulunmaları pek yararlı olmayacaktır. Savaş filonuzda Frigate tipi ünitelerin arka taraflarında bulundurursanız ya da Pulsar Gunship ile birlikte kullandığınızda oldukça etkili bir ünite.
Güçlü Olduğu Birimler: Corvette, Frigate
Zayıf Olduğu Birimler: Bomber, Capital Gemileri
Ücret: 700 RU
Maksimum Hız: 161
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 305
Sağlık: 12000
Bir bölükteki gemi sayısı: 1
Gereksinimler: Frigate Facility

Flack Frigate
Attıkları bombalar sayesinde Fighter tipi ünitelere karşı oldukça etkilidirler. Fakat bu tip üniteler ile karşılaştıklarında oldukça çabuk ölebiliyorlar. Bu yüzden yanlarında mutlaka Ion Frigate gibi bir ünite bulundurun. Ayrıca yakınlarda Interceptor gibi hızlı ve manevra kabiliyeti yüksek birimler de bulundurursanız oldukça etkili bir ünite olacaktır.
Güçlü Olduğu Birimler: Fighter
Zayıf Olduğu Birimler: Capital Gemileri
Ücret: 700 RU
Maksimum Hız: 161
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 50
Sağlık: 16000
Bir bölükteki gemi sayısı: 1
Gereksinimler: Frigate Facility, Avanced Research Module

Ion Frigate
Frigate ve hafif zırha sahip Capital gemilerine karşı oldukça etkilidir. Eğer hayatta kalabilirlerse ve yanlarında koruyucu gemiler varsa Destroyer tipi üniteleri bile yok edebilirler. Özellikle Flack ve Torpedo Frigate tipi ünitelerin arkalarına yerleştirin, böylece düşman üniteleri saldırdıkları zaman korumasız kalmazlar. Savaş anında Ion Frigate'leri geri göndermeyin. Bu üniteler olmadan savaş oldukça zor bir hal alabiliyor. Etraftaki Bomber'lara dikkat edilmeli,



Carrier'lar saldırı gücü olmasa da hızlı birim üretip hasarlıları tamir etmenizi sağlar. Civarınızda bulunmasında fayda var.

çünkü Ion Frigate'lere karşı oldukça yıkıcı etkiler yaratabiliyorlar. Bir diğer taktik ise Ion Frigate'leri Defence Field Frigate tipi üniteler ile birlikte kullanmak. Özellikle Destroyer'lara karşı iyi sonuçlar alınabilir. Fakat yine Bomber'lara dikkat edilmeli.
Güçlü Olduğu Birimler: Frigate, Capital Gemileri
Zayıf Olduğu Birimler: Fighter, Destroyer, Corvette
Ücret: 700 RU
Maksimum Hız: 150
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 315
Sağlık: 16000
Bir bölükteki gemi sayısı: 1
Gereksinimler: Frigate Facility, Advanced Research Module

Marine Frigate
Diğer Frigate tipi ünitelere göre daha hızlı ve daha çok zırha sahip. Fakat özellikle Anti-Frigate tipi ünitelere karşı oldukça zayıf. Capital sınıfı gemileri bordalayarak ele geçirebilen bu gemileri doğru zamanda devreye sokmak gerekiyor. Bu yüzden savaş filosunun arka taraflarında bulunması daha iyi olacaktır. Ayrıca Ion Frigate tipi ünitelere karşı oldukça savunmasızlar.
Güçlü Olduğu Birimler: Capital Gemileri
Zayıf Olduğu Birimler: Bomber, Frigate
Ücret: 700 RU
Maksimum Hız: 230
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 80
Sağlık: 18000
Bir bölükteki gemi sayısı: 1
Gereksinimler: Frigate Facility, Advanced Researh Module

Defence Field Frigate
Bu tür üniteler savaş alanında pek başarılı değil. Hızları diğer Frigate tipi ünitelerle hemen hemen aynı fakat diğerlerine göre oldukça iyi bir zırha sahipler. Defense Field özelliği 1200 metrelik bir alan içerisinde bir kalkan oluşturuyor. Bu kalkan dışarıdan gelen bütün saldırılara karşı dayanıklı, fakat düşman üniteleri kalkanın içindeyse bir işe yaramıyor. Frigate tipi üniteleri korumak için birebir. Özellikle Ion Frigate'leri Destroyer'lara karşı kullanırken çok etkili oluyorlar. Eğer Destroyer'lar diğer Destroyer ya da Battlecruiser'lara karşı savaşıyorsa Defence Field Frigate ile birlikte oldukça iyi sonuçlar alınabilir.
Güçlü Olduğu Birimler: Herhangi bir defans gemisi
Zayıf Olduğu Birimler: Bomber, Corvette
Ücret: 1250 RU

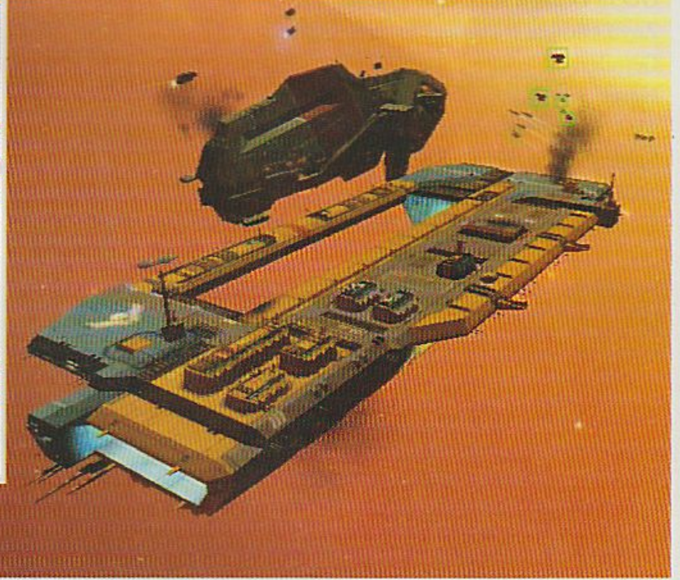


Maksimum Hız: 161
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 17
Sağlık: 18000
Bir bölükteki gemi sayısı: 1
Gereksinimler: Frigate Facility, Advanced Research Module, Defence Field Technology

Capital Gemileri
Carrier
Mothership'in küçük bir kopyası. Herhangi bir silah taşımaz ve oldukça yavaş bir ünitedir. Fakat Mothership'ten daha hızlı olduğu için rahatlıkla savaş alanına götürebilir ve daha hızlı takviye birlikler üretebilirsiniz. Ayrıca hasar almış ünitelerinizi de Carrier sayesinde oldukça hızlı bir şekilde tamir edebilirsiniz. Direnci çok fazla olduğu için düşman üniteleri fazla saldırmak istemeyeceklerdir. Vygar Carrier'ının aksine Hiigaran Carrier'ında Fighter Facility, Corvette Facility ve Frigate facility aynı zamanda kurulabilir. Eğer savaş alanına gidecekse, savaş filosunun en arkasında bulunmalıdır. Savaş sırasında hasar gören birimleri hızlıca filonun en arkasında bulunan Carrier'ın yanına gönderilmesi savaşın daha kolay geçmesini sağlayacaktır. Eğer destek birim gerekiyorsa Carrier'ı savaş filosunun orta taraflarına hareket ettirerek daha hızlı olması sağlanabilir. Bu durumda Frigate tipi ünitelerin arkasında bulunması idealdir. Ion Frigate tipi birimlere karşı dikkat edilmelidir.
Güçlü Olduğu Birimler: Yok
Zayıf Olduğu Birimler: Bomber, Capital Gemileri, Frigate
Ücret: 2800 RU
Maksimum Hız: 75
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 40
Sağlık: 80000
Gereksinimler: Capital Ship Facility

Destroyer
Oldukça etkili üniteler olan Destroyer'lar savaş filosunda mutlaka bulunmalıdır. Diğer pek çok Frigate tipi üniteden daha fazla menzile ve güce sahipler. Ion Frigate'lerin saldırılarına karşı zayıf bir ünite, fakat Ion Frigate'ten daha fazla menzile sahip olması Destroyer'ı daha avantajlı kılar. Hızının az olması dezavantajıdır. Savaş alanından kaçamaz. Bu yüzden savaş filosuna oldukça yakın bulunmalıdır. Menzili yüksek olduğu için Frigate tipi ünitelerin arkalarında bulunması hasar almasını azaltacaktır. Daha fazla koruma için etrafında Fighter tipi üniteler de bulunabilir. Yakınında Defence Field Frigate bulunması olukça yararlı olacaktır. Hasar gören Destroyer'ı tamir etmek için yanına birkaç tane Resource Collector götürebilirsiniz.
Güçlü Olduğu Birimler: Frigate, Capital Gemileri
Zayıf Olduğu Birimler: Bomber, Battlecruiser
Ücret: 2000 RU
Maksimum Hız: 115
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 1034





Shipyard'lar hem BattleCruiser üretebiliyor hem de ana geminizi kaybetseniz bile oyunu kaybetmiş olmuyorsunuz.

Sağlık: 85000
Gereksinimler: Capital Ship Facility, Research Module, Destroyer Chassis Research

Shipyard

Mothership'ten daha fazla üretim slotuna ve Capital Gemileri üretebilme özelliğine sahiptir. Ayrıca oyundaki en iyi ünitelerden birisi olan Battlecruiser bir tek bu ünite tarafından üretilebilir. Mothership'in yok olma ihtimaline karşı mutlaka bir tane üretilmelidir. Yavaş olduğu için mutlaka savaş alanından uzak tutulması gereklidir. Mutlaka Mothership'in yakınlarında bulunmalı. Eğer Capital Shipyard eklentisi yapılırsa BattleCruiser üretimi açılacaktır. Eğer BattleCruiser üretecekseniz mutlaka Improved Manifacturing araştırmasını yapın. Çünkü BattleCruiser üretimi bu upgrade olmadan oldukça yavaş.
Güçlü Olduğu Birimler: Yok
Zayıf Olduğu Birimler: Bomber, Capital Gemileri, Frigate
Ücret: 3500 RU
Maksimum Hız: 15
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 120
Sağlık: 150000
Gereksinimler: Hyperspace Module

BattleCruiser

Oyunun en güçlü birimi olan BattleCruiser yüksek sağlığa sahip, fakat oldukça yavaş bir birim. Savaş filosunun içinde bulunması pek iyi bir fikir değil. Fakat yine de menzili, gücü ve sağlığı göz önüne alındığında oldukça etkili bir birim. Eğer savaş filonuzda bulunacaksa mutlaka etrafında Resource Collector ve Defence Field Frigate bulunmalı. Özellikle Ion Cannon taretlerinin kurulması oldukça yararlı olacaktır. Eğer düşman bütün gücünü BattleCruiser'a yöneltirse yapılabilecek en iyi şey savaş filonuz ile onu korumaktır. Özellikle etrafında bulunması gereken birimlere dikkat edilmeli ve savaş filosundan fazla uzaklaştırılmamalı.
Güçlü Olduğu Birimler: Frigates, Capital Gemileri
Zayıf Olduğu Birimler: Bomber
Ücret: 4000 RU
Maksimum Hız: 69
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 5200
Sağlık: 24000
Gereksinimler: Capital Ship Facility, Advanced Research Module, BattleCruiser Chassis Research

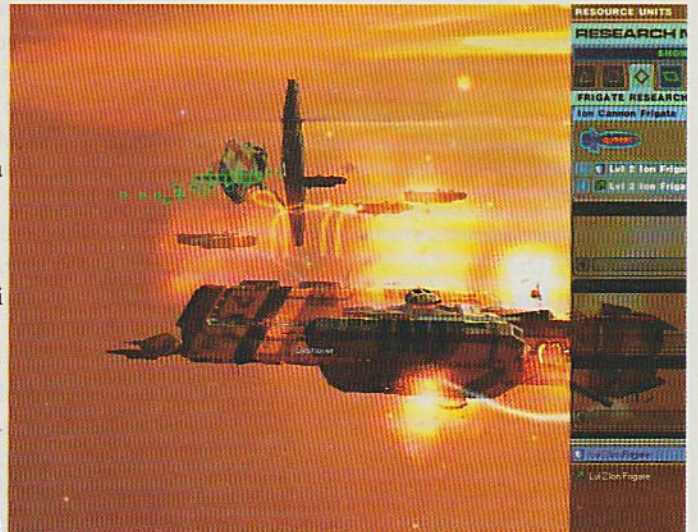
Mothership

Mothership hakkında anlatılacak fazla bir şey yok. Temel üretimin yapıldığı bu gemi çok önemli. Sürekli olarak etrafında koruyucu birlikler bulundurun. Shipyard da hemen hemen Mothership ile aynı görevi görüyor. Ayrıca Mothership yok olursa oyunu kaybetmi-yorsunuz. Fakat yine de oynamanız oldukça zorlaşıyor. Bomber tipi üniteler Mothership üzerinde bulunan slotları rahatlıkla yok edebili-yorlar. Bu yüzden etrafına mutlaka silah platformlarından kurun. Ayrıca mutlaka koruma için etrafında bir miktar savaş gemisi bırakın.
Güçlü Olduğu Birimler: Yok
Zayıf Olduğu Birimler: Yok
Ücret: Üretilemiyor
Maksimum Hız: 40
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 120
Sağlık: 200000
Gereksinimler: Yok

Platformlar

Gun Platform

Düşman Fighter ünitelerine karşı koruma sağlar. Sadece bir kere kullanılabilir. Bu yüzden hareket ettirdiğiniz yere dikkat edin. Durduktan sonra herhangi bir komut verilmeden bulunduğu bölgeyi korumaya başlayacaktır. Özellikle kaynak toplanan yerlerin ve Capital Gemileri'nin yakınlarına yerleştirirseniz daha rahat bir şekilde bu bölgeleri savunabilirsiniz.



Destroyer'imiz patlamak üzere. Ama en azından güzel ışık efektleri göreceğiz.

Güçlü Olduğu Birimler: Fighter
Zayıf Olduğu Birimler: Frigate, Capital Gemileri
Ücret: 300 RU
Maksimum Hız: 200 (tek atım)
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 32
Sağlık: 5000
Gereksinimler: Platform Control Module

Ion Cannon Platform

Gun Platform'un neredeyse aynısıdır. Fakat Gun Platform'dan farklı olarak Frigate tipi ünitelere karşı oldukça etkilidir. Gun Platform gibi Ion Platform'u da bir kere hareket ettirme hakkına sahipsiniz. Durduktan sonra otomatik olarak çalışmaya başlayacaktır. Gun platform gibi kaynak topladığınız yerlere ve Capital Gemileri'nin yakınlarına yerleştirmeniz yeterli olacaktır.
Güçlü Olduğu Birimler: Frigate, Capital Gemileri
Zayıf Olduğu Birimler: Fighter, Corvette
Ücret: 300 RU
Maksimum Hız: 200 (tek atım)
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 167
Sağlık: 5000
Gereksinimler: Platform Control Module, Research Module, Platform Ions Research

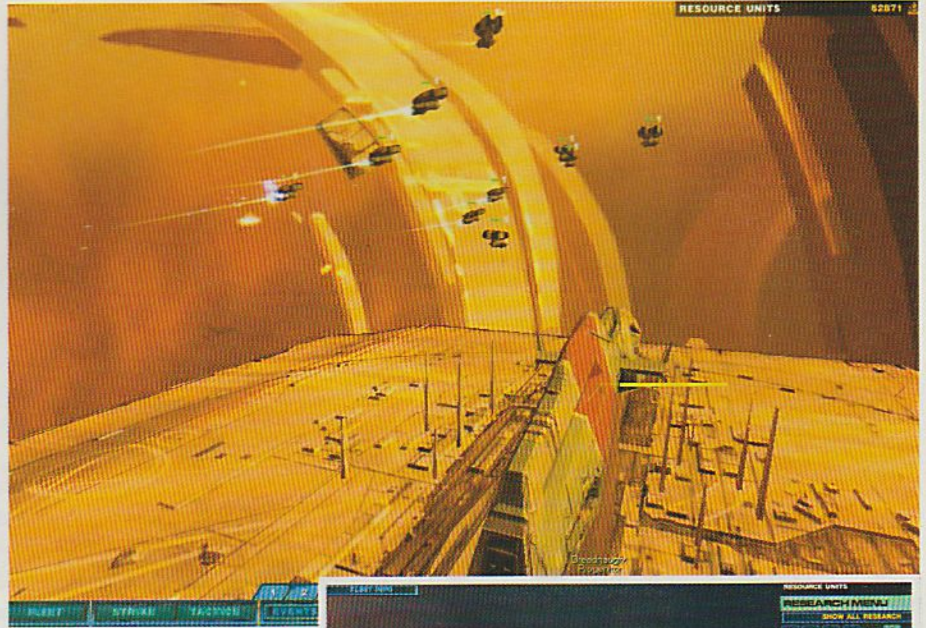
İş Gemileri

Resource Collector

Basit bir kaynak toplayıcısıdır. Düşman savaş gemilerinden uzak tutun. Eğer savaşın içinde bulunmalarını istiyorsanız mutlaka yanlarında koruyucu birimler bulundurun. Eğer Mothership'ten oldukça uzak bir yerde kaynak toplayacaksanız mutlaka Mobile Refinery kullanın. Mutlaka birden fazla alana bu ünitelerden gönderin böylece daha seri bir şekilde kaynak toplayabilirsiniz. Koruma için etraflarına mutlaka Gun ve Ion platformlardan kurmalısınız. Ayrıca Resource Collector'lar tamir yeteneğine sahipler. Büyük gemilerinizin etrafında mutlaka birkaç tane bulundurun. Böylece hasarlı üniteleri daha rahat bir şekilde tamir edebilirsiniz. Fakat tamir yeteneğini kullanabilmeniz için öncelikle araştırmalısınız.
Ücret: 400 RU
Maksimum Hız: 276
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 0
Sağlık: 2000
Gereksinimler: Yok

Mobile Refinery

Eğer Mothership kaynak alanlarından uzaktaysa kullanılabilecek tek araç Mobile Refinery'dir. Üzerinde bir adet kaynak bırakma bölgesi ve bir adet taret bulunur. Etrafına mutlaka başka silah platformları da kurulması gerekir. Özellikle Bomber tipi üniteler Mobile Refinery'ye karşı oldukça tehlikeli olabilir. Bir kaynak alanına bir ya da iki tane göndermeniz yeterli olacaktır. Başka herhangi bir görevi yoktur.
Ücret: 800 RU
Maksimum Hız: 226
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 80
Sağlık: 18000
Gereksinimler: Yok





Koruması olmayan Resource Collector'u kurtlar kapar.

Probe

Silah platformları gibi Probe da bir kez kullanılabilir. Herhangi bir saldırı yeteneği yoktur. Düşmanın gizlendiğini düşündüğünüz noktalara göndererek yerlerini saptayabilirsiniz. Özellikle harita üzerinde Mothership olduğunu düşündüğünüz yerlere gönderebilirsiniz. Oldukça zayıftır, birkaç ateşte ölür.
Ücret: 150 RU
Maksimum Hız: 600 (tek atım)
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 0
Sağlık: 100
Gereksinimler: Yok

Proximity Sensor Probe

Probe'un neredeyse aynısıdır. Fakat daha geniş menzilli bir sensöre sahiptir. Probe'dan daha pahalıdır fakat diğer ünitelere göre çok ucuzdur. Saldırı yapamaz. Proximity Sensor Probe'u kullanmanın en iyi yolu birkaç tane üretip Mothership'in yanında bekletmektir. Eğer bir yerde gizlenmiş bir araç olduğunu düşünüyorsanız oraya gönderin.
Ücret: 250 RU
Maksimum Hız: 600 (tek atım)
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 0
Sağlık: 100
Gereksinimler: Research Module, Proximity Sensors Technology Research

Sensors Ditortation Probe

Oldukça geniş bir menzile sahiptir. Probe gibi tek atımlıktır. Görevi düşman sensörlerini şaşırtmaktır. Fakat oldukça fazla araştırma gerektirdiğinden fazla kullanışlı değil. Bu yüzden kullanmanız ya da kullanmamanız pek fark etmiyor.
Ücret: 250 RU
Maksimum Hız: 600 (tek atım)
Saldırı Gücü (Hasar/Sn): 0
Sağlık: 100
Gereksinimler: Advanced Research Module, Sensors Distortion Technology Research

M. İberia Aydı

Hile Kodları

Buraya ne yazarsak yazalım siz yine de aşağıdakileri kullanacaksınız madem biz niye yoruyoruz kendimizi. İlerleyelim

Medal of Honor Allied Assault Breakthrough

Bu hilelerin çalışması için oyunun v1.11 ya da daha üst bir versiyon olması gerekiyor. Oyunu "[sürücü ve klasör adresi]\moh_breakthrough.exe" +set cheats 1 +set ui_console 1 +set thereisnomonkey 1 komutuyla başlatın. Single player'da oyunu başlatın ve sonra [é]ye basarak konsolu açın. İlgili hileyi çalıştırmak için aşağıdaki kodlardan birini girin.

dog	ölümsüzlük
fullheal ya da fullheald	oyuncuyu iyileştirme
wuss	oyuncuya tüm silahları verir
notarget	hedefi kaldırır
noclip	duvardan geçme
toggle cg_3rd_person	third person görüş açısına geçer
listinventory	oyuncunun inventory listesi
tele x y z	belirtilen konuma teleport (x y z yerine numaraları girin)
map [harita adı]	level seçimi
fadeout	level tamamlama
restart	level'ı baştan oynama
maplist	tüm level'ların listesini getirir, oynamak istediğinizin üzerine tıklayın
coord	mevcut koordinatları ve açıları gösterme
health	mevcut sağlığı ayarlama
kill	oyuncuyu öldürür
playermodel	müttefiklerin modellerini listeleme
set sv_walkspeed [numara]	yürüme hızını ayarlama
set sv_gravity [numara]	ağırlığı ayarlama
giveweapon weapons/"silah adı".tik	belirtilen silahı çoğaltma
görev 2'yi açma	seta g_m211 "1"
görev 3'ü açma	seta g_m311 "1"
görev 4'ü açma	seta g_m411 "1"
görev 5'i açma	seta g_m511 "1"
görev 6'yı açma	seta g_m611 "1"
ilgili madalyayı açma	seta g_eogmedal2 "1", seta g_eogmedal1 "1", seta g_eogmedal0 "1", seta g_medal5 "1", seta g_medal4 "1", seta g_medal3 "1", seta g_medal2 "1", seta g_medal1 "1", seta g_medal0 "1"

Silah adları
"giveweapon weapons/"[weapon_name]".tik" kodu için aşağıdaki değerlerden birini girin:
colt45, m2frag_grenade, p38, steilhandgranate, m1_garand, kar98, shotgun, bazooka, panzerschreck, bar, mp44, thompsonsmg, mp40, springfield, kar98sniper

Harita adları
"map [map name]" kodu için aşağıdakilerden birini girin:
e1l1, e1l2, e1l3, e1l4, e2l1, e2l2, e2l3, e3l1, e3l2, e3l3



No Man's Land

Oyun sırasında **[Enter]**a basın, aşağıdaki kodlardan birini girin ve yine **[Enter]**a basın.

GOLDENMONKEY	1000 altın ekler
WICKEDWANGO	10000 kaynak ekler
RAINBOWRING	tüm haritaları gösterir
WHEELOFMAYHEM	kendi kendinizi öldürme
BLOODMODE	Blood modu
MUDHUT	düşman saldırısı

Hot Rod: American Street Drag

İlgili kodu oyuncu adı olarak girin.

shebeast	She Beast arabasını açma
brain	Brain arabasını açma
reptomicus	Repto arabasını açma
invader	İnvader arabasını açma
moisdne	para ve arabaları alma

Hooters Road Trip

Ana menüde önce **[rt-cheat]** kodunu, daha sonra ilgili hilenin kodunu girin.

rt-complete	tüm yol güzergahlarını açma
rt-cars	tüm arabaları açma
rt-slow	tüm "jam" arabaları açma
rt-next	bir sonraki yol güzergahına gitme

İbibikler öter ötmez ordayız...

Sıra bu sayfaya geldiğinde içimizden şiir okumak şarkı söylemek falan geliyor. Bu duygu seli kıpraşmasında mektuplarınız kadar son sayfaya ulaşmış olmanın mutluluğunun da katkısı vardır herhalde

Selamlar,
ProGamer'ı çıktığından beri düzenli alıyorum. Piyasada alınacak bir oyun dergisi bulamamaktan muzdarip pek çok kişiye aspirin gibi geldiniz ama bizim Valium'a ihtiyacımız var (bir GameShow fanını daha azı kesmez zaten). Dergide her şey iyi hoş ama düzenli köşelerin yokluğu dikkat çekici. Bence 4 köşe :)) hazırlayıp (Online gaming, FRP-Magic, Donanım, Mektup) bunları dönüşümlü olarak 4 haftada bir yayınlarsanız bir köşe için yeterli sayfa sayısına ulaşırsınız Ayrıca 50'nin altında puan alacak oyunları açıklamazsanız o sayfaları bu tarz köşelere ayırabilirsiniz. Son bir rica olarak web sayfanızı artık yenileyin.

İrfan Emrah Kanat

Selam İrfan,
Valium olup bütün gün uyuklayan okuyucular yaratma fikrini pek sevmedik zaten, aspirinin vitaminli olanından diyorsan, kabul ediyoruz. Bahsettiğin Dört Köşe fikri de bir yerden tanıdık geliyor ama nerden(!) Önerdiğin bölümlerden üçü zaten her hafta var, FRP için de bazen yer açıyoruz. Web sitesi meselesinde haklısın, yenilesek iyi olacak...

Merhaba,
Gerçekten çok iyi gidiyorsunuz. Fakat ben 4. sayıdan itibaren almaya başladım. Daha önceki sayıları nasıl alabilirim, bir yolu var mıdır? Verdiğiniz oyunlar gerçekten kaliteli ve güzel. Full versiyon olmasa da bir fikir edinmemizi sağlıyor. Önceki sayılarda herkes derginin inceliğinden, sayfa azlığından yakınıyor. Bence haftalık olmasına rağmen ideal. Çok teşekkürler...

Taner TOSUN (zet4)

Merhaba zet4,
Derginin eski sayılarını bulmak sanırım artık pek (belki de hiç) ihtimal dahilinde değil (lafı dolandırarak söylüyorum üzmemek için ama aynı yere varıyor). Bu soruyu soran tüm okuyucularımıza yaptığımız öneri senin için de geçerli. Fırsatın olursa dergiye uğra, veririz okursun. Ama arşivine eklemek için istiyorsan, birkaç yıl sonra sahafları gezmeni önermekten başka bir şey gelmiyor aklıma.

Merhaba tüm ProGamer çalışanları.
Ben İstanbul'dan Berkan. Size birkaç sorum olacak.
1-Benim bilgisayarım P4 1.8 GHz, 327 SD RAM ve 128 MB GeForce fx 5200 ekran kartına sahip. Half-Life 2, Doom 3 gibi oyunları rahat bir şekilde kasılmadan oynayabilir miyim?
2-Vietnam: Men Of Valor ne zaman çıkacak?
3-Medal Of Honor: Allied Assault Breakthrough'nun demosunu verecek misiniz?

Berkan Oynak

Merhaba Berkan,
1-Çıkmamış ve çıkış tarihi sürekli ertelenen iki oyundan bahsediyor olduğumuzdan ne desek boş. Yine de elindeki sisteme bakılırsa Doom için fazla şansı yok.
2-Çıkış tarihi henüz açıklanmadı ama üreticisinin ismi 2015. Kötü çağrışımlar yapıyor...
3- Ama oyunun sadece multiplayer demosu var. Yoksa niye vermeyelim?

ZiggyStardust

pro gamer
Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

16 Ekim 2003 / Sayı: 11

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazıişleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk
serpil@progamermag.com

Editör
Esra Akın
esra@progamermag.com

Serkan Ayan
serkan@progamermag.com

Yazı İşleri
Volkan Alkan
volkan@progamermag.com
M. Iberia Aydın
iberia@progamermag.com
Özberk Ölçer
ozberk@progamermag.com

Görsel Yönetmen
Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamermag.com

Grafik Tasarım
Maynajans Reklam Tanıtım Hizmetleri
Tel.(0212) 528 80 55

İdare Merkezi
Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer
Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Samandıra/İSTANBUL

İletişim
progamer@progamermag.com

MERKEZ REKLAM "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ" 0212 - 354 33 00

Genel Müdür
Can Çağdaş

Genel Müdür Yardımcıları
Meltem İnanç (Satış)
Erhan Özdemir (Finans)

Pazarlama Direktörü
Tülay Tosun

Reklam Grup Koordinatörü
Emre Cem

Reklam Grup Müdürü
İsmail Arıcı

Rezervasyon ve Teknik Hizmetler Direktörü
Melek Barutçugil

Rezervasyon
Tel.: (0212) 354 33 98 - Faks: (0212) 354 33 77

ISSN 1304-3811
Fiyatı: 1.500.000 TL.
Hediyesi Sabah Gazetesi

Aoles - 9
Laman tapınağının izlediği Noraville merkez yerleşimi, yeni çalışma gününü karşılıyordu. Necro, penceresinden seyrettiği merkez yerleşime ve sisteme inanıyordu. Melekler ve kehanetleri, hacılar ve konsey, sistem için gerekli varlıklardı. Konseyin toplandığı çok kubbeli binanın arkasında kanun koyucunun yaşadığı ve sistemi yönettiği ofisi, bütün heybetiyle yerleşim merkezinin en yüksek tepesinde duruyordu. Necro'nun sığınmakta direttiği sistem, adaleti saltanatıyla yamayan yeni bir kanun koyucuyu getirmişti, oysa.